PCGAME PARADE N. 42 - GIUGNO 1996 - L. 14.900

PC GAME PARADE

SOLO A L. 14.900



33 PAGINE DI ANTICIPAZIONI SULL'E3 DI LOS ANGELES

PRAY FOR DEATH: Morte e resurrezione secondo Lightshock.

DUKE NUKEM: Doom è solo storia?

EURO 96: La Gremlin scende in campo... Vittoria o pareggio?

IN PIU: THE DAME WAS LOADED, DARK EYE, DEEP SPACE 9, SETTLERS 2, SHELLSHOCK , ATF, WORLD RALLY FEVER E MOLTO ALTRO

LA PAZZA, PAZZA GUERRA DEI GIOCATTOLI A MOLLA!

gearheads

Un gioco di strategia originale e bizzarro.

Gearheads è un gioco velocissimo, animato da buffi personaggi.
Carica la molla e lascia partire i tuoi giocattoli cercando di farne passare il più possibile attraverso la rete del tuo avversario.

"Un gioco brillante, vivace e divertente… Gearheads è una boccata d'aria fresca… altamente raccomandato (A+)"
Intelligent Gamer USA, Aprile 1996

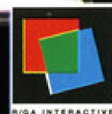
USARE CON MODERAZIONE
ATTENZIONE!
QUESTO GIOCO PROVOCA DIPENDENZA!!!

COMPATIBILE WINDOWS 95
- IN ITALIANO! -

PROVA A FERMARE KANGARUFFIAN, SE CI RIESCI!

ANCORA UN PAIO DI TIME BOMBS ED È SISTEMATO!

PREZZO ECCEZIONALE L.79.900



PC & MAC CD-ROM

Indirizzo Internet: http://www.vol.it/philipsmedia

©1996 Philips Media and R/GA Interactive Inc.

Philips Media



PHILIPS

Bianco e nero

Questi due colori mi sono sempre piaciuti, ma da questo mese nutro un certo astio verso questo abbinamento.
Chi ci segue avrà già probabilmente intuito a cosa mi sto riferendo: nello scorso numero, concepito con un parto cesareo marmoreo e alquanto sofferto, alcuni loghi delle varie software house all'interno dello speciale ECTS sono risultati, assieme ad alcune foto, in bianco e nero. Per mantenere quella trasparenza editoriale che ci siamo imposti mi sembra giusto farvi le scuse mie e del grafico per questo spiacevole inconveniente. La partenza per Los Angeles e il gap redazionale non ci hanno permesso di ottenere quel controllo sulla rivista che doveva e deve esserci ogni mese (e che vi assicurò ci sarà). Altro imperdonabile errore è stata l'omissione delle foto dei titoli della Hasbro Interactive in favore di quelle della serata degli Awards. Mi scuso personalmente con chi è uscito con la testa mozzata a metà. Non era assolutamente mia intenzione (e mi pare ovvio...).
Un'altra comunicazione di servizio è che con sommo piacere da questo mese, all'interno del nostro staff, è arrivato Andrea Simula, esperto di grafica e valente redattore di testate videoludiche da anni. Oltre a scrivere per voi, si occuperà anche di dare una mano a Lele (il nostro art-director) per ciò che concerne i bollini e tutti quei nuovi elementi grafici che stiamo con il tempo introducendo (dovreste avere un assaggio proprio questo mese nelle recensioni e nella pagina di apertura dello speciale). Altro benvenuto nello staff anche al valente Mauro Ferri, elemento della "vecchia guardia" ritornato sulla scena editoriale dopo un annetto di assenza. E ora, due parole sull'E3: 1700 titoli tra computer e console presentati in tre giorni massacranti, ma che hanno testimoniato ancora una volta come il nostro settore, sebbene in ribasso a livello di volume d'affari (in questo particolare periodo risulta alquanto difficile vendere un prodotto, eccezion fatta per Duke Nukem!), stia attirando sempre di più le grandi aziende. Tanto per citarne una: Fox Interactive...
Parlando del numero vero e proprio c'è da dire che anche questo mese le difficoltà non sono mancate, ma tutto l'organico comincia a carburare come deve e, eccezion fatta per altre eventuali foto in bianco e nero, ho il piacere di presentarvi uno speciale E3 che sono sicuro non vi deluderà: 33 pagine dedicate alle anticipazioni, comunque sommarie per problemi di spazio, dei maggiori titoli che verranno presentati nei prossimi mesi in sede di recensione o preview... ehm, volevo dire "Work in progress"...

Titoli di punta di questo numero sono, senza dubbio, Duke Nukem, finalmente disponibile in versione completa (e commerciale), Pray For Death, interessante picchiaduro della Lightshock e infine Normality. Lo so, lo so, è già stato recensito, ma visto che solo ora si rende disponibile, abbiamo pensato di rifare la recensione in Italia sviscerandolo in tutto e per tutto. E proprio parlando d'Italia con sommo piacere vi comunico che questo numero, eccezion fatta per la rubrica dei trucchi, è stato interamente realizzato dal nuovo staff italiano (compresi lo speciale su Urban Runner, MDK e interviste relative). Ci farebbe davvero molto piacere sapere cosa ne pensate, sia per ciò che riguarda il discorso contenuti (che penso sia decisamente maggiore rispetto allo scorso numero, sia per ciò che riguarda la grafica "che cambia", sia alle informazioni singole di ogni articolo). Stiamo cercando di dare una nuova identità a PC Game Parade, identità che deve essere quella dei nostri lettori e che solo loro (cioè voi!) possono promuovere o bocciare. I primi riscontri sono stati positivi, vedremo i prossimi (e in questo momento uno scaramantico e propedeutico gesto della mia mano si fa largo nella mia mente). Per ciò che riguarda le nuove recensioni abbiamo introdotto un nuovo sistema di valutazione, leggermente (e sottolineo quest'ultimo termine) più alto del precedente, e ammetto non molto innovativo, ma che comunque dovrebbe garantire una comprovata chiarezza. Ulteriori spiegazioni a pagina 59.



Infine, due fugaci parole sul CD-ROM. Questo mese devo proprio ammettere che Karim ha fatto un lavoro magistrale cominciando a delineare la struttura del nostro disco argenteo a livello d'interfaccia grafica e "codice" (comunque ancora in piena mutazione "genetica" e contenutistica). Io ho aggiunto il sonoro, le software house i demo e Matteo le soluzioni che speriamo incontrino i vostri consensi. Ma come dice un vecchio brano degli Z100: "... e non finisce qui, e non finisce così, e non finisce più..."

Vorrei anche fare un saluto sincero a un amico che, appena arrivato, è stato costretto ad andarsene via: Fabio Ferrario sarà, quando voi leggerete questo editoriale, ormai sotto le armi, vestito di "quel verde" che personalmente tanto odio. Qualche mese fa mi sono trovato nelle stessa situazione e ricevere gli auguri dal mio caporedattore mi portò un'inaspettata fortuna: quindi tanti auguri Fabio...
E ora, piccolino piccoletto, e con un arretrato di sonno ormai oltre ogni possibilità di recupero fisiologico-mentale, mi congedo lasciandovi con una frase di libera interpretazione che mi ha personalmente colpito (e che è oltretutto appiccicata sull'ingresso della redazione!!!):

"Rest enough for the individual man, too much and too soon, and we call it death. But for man, no rest and no ending. He must go on, conquest beyond conquest. First this little planet and all its winds and ways, and then all the laws of the mind and matter that restrain him. Then the planets about him, and, at last, out across immensities to the stars. And when he has conquered all the deep space, and all the mysteries of time, still he will be beginning".

H.G. Wells da "Things to come", 1936



Lunga vita e prosperità
Stefano "BDM" Petrullo
E-Mail: pcgame@contatto.it



DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi
ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)
HANNO COLLABORATO: Vittorio Emanuele Orlando, Alessandro Debolezza, Fabio Ferrario, Stefano Girardi, Michele Iurillo, Riccardo Landi, Riccardo Merlini, William Molducci, Massimo Nichini (nichini@mbox.vol.it), Matteo Pavesi, Andrea Simula.
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli
PUBBLICITA': Giorgio Ruffoni (Direzione Commerciale), Marco Fregonara
Tel: 02-38010030
Fax: 02-38010028
DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono
UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028
PC Game Parade è una testata della GR Edizioni Srl, registrata presso il Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92
Realizzazione: Editoriale Top Media
Gli articoli pubblicati su PC Game Parade sono protetti in conformità delle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con espressa autorizzazione scritta.
L'Editore non si assume nessuna responsabilità per errori o omissioni di qualsiasi tipo.
Tutti i marchi citati sono registrati dalle rispettive case editrici. Il software su Cd Rom è fornito "allo stato attuale" senza nessuna garanzia sul funzionamento e sulle prestazioni. L'Editore non può essere ritenuto responsabile per eventuali danni arrecati direttamente o indirettamente dall'uso del CD accluso.
PC Game Parade pubblica su licenza della Dennis Publishing Ltd, 19, Bolsover Street, Londra, articoli, servizi e immagini riprodotti da PC Zone

LE NOSTRE FIRME

Chris Anderson, Tazio Basiglio, Simon Bradley, Charlie Brooker, Mark Burgess, Huw Collingbourne, John Davidson, Karim De Martino, Mike Gerrard, Michele Iurillo, Paul Lakin, Amaya Lopez, David McCandless, Patrick McCarthy, Duncan MacDonald, Matteo Pavesi, Paul Presley, Gareth Ramsay, Massimo Scabbia, Caroline Westbrooke, Jeremy Wells, Andrew Wright.
A special thanks to: Thea

ANTEPRIME

12 Urban Runner
La Sierra sta preparando il suo prossimo film interattivo. Vediamo cosa bolle in pentola e facciamo quattro chiacchere con i programmatori...

16 MDK
Finalmente l'anteprima di uno dei giochi più promettenti che abbiamo avuto modo di visionare all'ECTS, naturalmente d'intervista...

22 The Dame Was Loaded
Diamo un'occhiata a questo gioco della Philips, per ora in inglese, prossimamente in italiano.

RECENSIONE

60 Pray For Death
Un grande picchiaduro arcade tutto italiano che si è aggiudicato la copertina di questo mese.

64 Duke Nukem 3D
L'era di Doom è terminata? L'allievo ha superato il maestro? Sembrerebbe proprio di sì.

Speciale E3

Tutto quello che ci aspetta nei prossimi mesi e le novità per l'estate.

24 Electronic Arts
26 Fox Interactive
28 Virgin
31 Blizzard
32 Gametek
34 Lucasart
36 Sierra
39 Bethesda
40 Activision
42 Psygnosis
44 Mindscape
46 Sir Tech
47 Warner
48 Access
49 Ubi Soft
50 Acclaim
54 7Th Level
55 Rocket Science
56 Interplay
58 GT Interactive

68 ATF
Volareeeee... nel blu dipinto di blu... con questo nuovo simulatore di volo della Jane's, pubblicato dalla Origin.

71 Normality
Il futuro delle avventure grafiche secondo la Gremlin e un'intervista esclusiva ai programmatori del gioco.

76 World Rally Fever
Il Team 17 ritorna alla grande con un gioco di corse tutto giocabile.

77 Dark Eye
Un racconto interattivo basato sulle novelle di Edgar Allan Poe... e scordatevi di dormire.

78 Deep Space 9
Odo, Sisko, Quark e compagnia bella fanno capolino sui nostri monitor in un avventura ambientata ai limiti dell'universo conosciuto.

80 Conquest Of The New World
Vi ricordate di un tale Colombo? Quello che ha scoperto i villaggi Valtur? Oggi potrete imitarne le gesta grazie alla Interplay.

82 Settlers 2
Uno dei seguiti più attesi della stagione. Scopriamo insieme se Settlers 2 ha tenuto alto il nome del suo predecessore.

84 Euro 96
Il gioco ufficiale degli Europei di Calcio. Una versione riveduta e corretta di Actua Soccer, ne valeva la pena?

86 Shell Shock
Guerra, guerra e ancora guerra !

88 Cyberia 2
Quando la grafica la fa da padrona. Ma è giusto che solo l'occhio ottenga la sua parte?

RUBRICHE

4 La posta di PC Game Parade
5 La posta tecnica
6 Istruzioni del CD
8 News
95 PC Home

SOLUZIONI

90 Gabriel Knight 2
94 La posta di Boggit



Da

SETTEMBRE

PC Windows

è tutta

nuova.

Cercala in edicola!

PC

Windows

a cura di Karim De Martino

READY!

Questo mese di vita redazionale è stato interamente stravolto dal viaggio a Los Angeles (di cui trovate un reportage da qualche parte in questo numero). Al ritorno dagli States, ridotto ad una ameba priva di cognizione a causa del fuso orario e delle notti passate insonni, ho avuto la piacevole sorpresa di trovare completamente vuoto il cassetto dove conservavo le lettere.
Sicuramente è meglio questo che trovare l'hard disk del proprio PC formattato, ma sono pur sempre cose che ti fanno pensare "Qui c'è qualcuno che porta sfiga!" (sicuramente NKZ).
In ogni modo siete stati bravi e di lettere, soprattutto e-mail, ne sono arrivate altre, perciò buona lettura.

Il playstation meglio del pc?

Caro PC Game,

innanzi tutto vorrei farvi una valanga, anzi, una pioggia interstellare di complimenti , ogni numero che esce è sempre migliore del precedente. Ho 17 anni, e da questo Natale sono un fortunato possessore di un P120 con HD da 1 Giga e 16 mega di RAM. In quel momento ero sicuro che non avrei più avuto problemi in quanto a velocità e prestazioni.

Insieme al PC i miei genitori mi hanno regalato anche Destruction Derby (potete immaginare la mia felicità), niente da dire sul gioco in quanto girava senza tracce di rallentamenti, ma quando, dopo neanche una settimana, un mio amico mi ha fatto vedere, orgoglioso, Destruction Derby sul suo Playstation, mi sono infoiato come una biscia. Ma com'è possibile che spendendo la bellezza di 5 (dico cinque) milioni ho acquistato una macchina inferiore a un pezzo di plastica giapponese da sole 600.000 lire?

Mi dispiace, ma proprio non riesco a farmene una ragione, aiutatemi voi, vi prego!

Antonio Ganci

Caro Antonio, il Playstation (al maschile perché è giusto così) è indubbiamente una macchina formidabile a un prezzo davvero competitivo. Tuttavia ti sfido a scrivere una lettera, consultare una enciclopedia, realizzare immagini, ecc. con quel "pezzo di plastica".

Inoltre il PC lo puoi espandere quando vuoi, certo una scheda grafica buona ti costa come un Playstation, ma vuoi mettere la soddisfazione di mostrare ai tuoi amici un PC Ninja??? Il personal computer non è una macchina nata per giocare, ma ti assicuro che tra un annetto il Playstation sarà fuffa a confronto. A parte gli scherzi, se il Playstation ora ha dei giochi superfighi, tutto è dovuto al suo hardware. Hardware che, non dimentichiamoci, è nato per stupire. Si parla poi di un Playstation 2 che dovrà uscire chissàcomechissaquando. Per PC stanno uscendo delle schede 3D mica male. Quindi come vedi il mercato è in continua evoluzione. Pensa che BDM possiede sia un Playstation (vinto!) sia un PC Ninja eppure utilizza quest'ultima macchina per il 90% del suo tempo (Su PSX gioca Ridge Racer Revolution, Tekken 2 e poco altro...).

Perché non fai come lui? Se hai speso cinque milioni, poche centinaia di migliaia di lire non dovrebbero essere un problema...

L'ultimo desiderio

Carissima redazione di PC Game Parade,

un "complimenti" formato famiglia per il lavoro svolto fino ad ora che rende la rivista più interessante di mese in mese.

Sono un vostro assiduo lettore fin dal secondo numero con CD, però devo farvi anche delle critiche (ben vengano! NdKDM) e alcune domande:

1- Come mai il CD lo date senza confezione? Sto impazzendo! Non so più dove infilarli mi sono ridotto a costruire i porta CD utilizzando il cartone che sorregge la rivista (a proposito: a cosa serve?).
2- Nella recensione di Worms avete detto che era possibile editare tutto.... ma come?
3- Perché non avete inserito nel CD i demo di Duke Nukem 3D e Quake!!!
4- Sul numero 18 ho trovato il demo di Normality, è possibile che il distributore si illumini di immenso e lo traduca in Italiano?

Questo è tutto, comunque prima che il killer che è al mio fianco prema il grilletto voglio pronunciare le mie ultime parole:
SIETE GRANDI.
BANG!

Roberto, Lord Pegaso

Caro Lord Pegaso, sono dispiaciuto per la tua prematura scomparsa, tuttavia risponderò alla tua lettera sperando che dove sei adesso ci sia un edicola che venda PC Game Parade.

Andiamo con ordine:

1- Il CD viene venduto senza confezione perché la plastica è una sostanza molto inquinante e noi della redazione siamo degli ecologisti convinti.
Per quanto riguarda il cartone, serve proprio a costruire dei porta CD, ma ci siamo dimenticati di dirlo nella rivista.
2- Nel manuale originale di Worms c'è spiegato tutto, comunque per editare le voci dei vermi serve un Amiga.
3- Nel CD di questo mese trovi la versione shareware autorizzata di Duke Nukem 3D...
Non l'abbiamo pubblicata prima perché abbiamo preferito aspettare la versione shareware ufficiale destinata alle riviste. Devi sapere infatti che, per ogni demo pubblicato, la redazione deve avere un'autorizzazione dell'autore. Sebbene di default le versioni demo dei giochi e lo shareware siano espressamente realizzate per la libera distribuzione anche sui CD delle riviste è sempre meglio chiedere agli autori prima di pubblicare un qualcosa troppo prematuramente, o comunque non destinato a un tale uso.
Per quanto riguarda Quake, la versione che c'è in giro non è un demo, ma un'alpha (anzi pre-alpha! NdBDM) riservata ai tester, che consente di giocare tre livelli in modalità deathmatch senza i mostri (esiste comunque un patch per vederli). In questo caso, per esempio, la iD Software chiedeva di non distribuire questa versione sui CD delle riviste.
4- Normality è distribuito in Italia da Sacis, la quale ci ha assicurato che per Settembre/Ottobre il prodotto dovrebbe essere pronto in italiano, per ora accontentati della recensione e dell'intervista ai programmatori che c'è su questo numero.

Scrivi a PC Game

Scrivete a:
"PC GAME PARADE- POSTA TECNICA"
c/o Top Media Edizioni
viale Espinasse 93
20156 Milano
All'attenzione di Matteo Pavesi
Oppure utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it
O, per la posta semplice:
pcgame@contatto.it



SOSTITUZIONI

Verifica attraverso la HOT-LINE
se il disco è da sostituire e nel caso spediscilo a:
Top Media Editarile
Servizio Sostituzioni
V.le Espinasse 93
20156 Mi.
Se dopo un mese dal vostro invio non ricevete la sostituzione, chiamate allo:
02/38.01.00.30

Posta Tecnica

L'IRQ del vostro piede fa conflitto con il gomito? Vi è rimasto un DMA incastrato tra i denti?
O semplicemente siete indecisi su quale PC acquistare e non sapete se risparmiare sul processore o sull'hard disk ? Scrivete se volete trattare alcuni argomenti che non avete mai capito, proponete, polemizzate, urlate, insomma fatevi sentire !

a cura di Matteo Pavesi.

I complimenti per la rivista sarebbero molti...ma il telefono costa! Potete aiutarmi a far girare Fifa '96 sotto Windows 95? il mio PC è un 486/66 con 16mb Ram, 630HD, scheda audio sb16 e CD ROM 2x. Vi sarei grato... Grazie e a presto in edicola per l'ultimo numero!

Fasolo Paolo (fasolo@ns.sicap.it)

Caro Paolo, Fifa '96 supporta le funzioni di Autoplay e di installazione automatica.

Quindi dovresti avere sul tuo desktop l'icona FIFA'96. Se nonostante questo non sei riuscito ad installare correttamente il gioco o non funziona sotto Windows 95 devi operare in un altro modo.

In ogni modo anche se il quantitativo di RAM installata sul tuo computer è più che sufficiente per far partire il gioco, il tuo processore risulta un po' lento quindi è meglio alleggerire l'intero sistema uscendo da Windows in modo da sfruttare tutte le risorse di sistema.

Per fare questo premi il pulsante di "Avvio" e scegli "Chiudi Sessione", poi scegli la funzione "Riavvia in modalità MS-DOS". Prima di fare questo accertati che però nel file "config.sys" posizionato nella ROOT sia presente il driver del tuo CD-ROM e che nel file "dosstart.bat" posizionato nella directory di Windows sia presente l'MSCDEX, l'estensore per le attività multimediali di MS-DOS.

Al prompt del DOS, entra nella directory dove è stato installato il gioco e digita "FIFA96.exe".

Ristrettezze

Carissimo Matteo,

sto per acquistare un nuovo hard disk, visto che la mancanza di spazio è sempre cronica. Ho sentito dire però che devo stare attento a comprare un hard disk più grande di 500MB perché potrei non riuscire a sfruttarlo con il mio computer.

Inoltre vorrei sapere cosa significa ATAPI.

Giacomo Toselli, Milano

Mitico Matteo,

ho alcuni quesiti che mi tolgono il sonno ormai da troppo tempo. Vorrei sapere se posso attaccare un hard disk EIDE a un controller IDE, e come vengono gestiti gli hard disk nei moderni PC. Inoltre tu saprai sicuramente che differenza c'è tra EIDE e FAST-ATA.

E per finire cos'è l'LBA ? e lo standard ATAPI da dove arriva ? (lo letto sul manuale del mio CD ROM)

GAndrea Trinca, Napoli

Iniziamo con un po' di storia. Fino ad alcuni anni fa si potevano trovare sul commercio due tipi di hard disk, gli SCSI (Small Computer System Interface) e gli IDE (Integrated Device Electronics o Intelligent Drive Electronics).

I dischi con interfaccia SCSI o SCSI-2 salvo rarissimi casi hanno sempre utilizzato una scheda aggiuntiva, il controller, che permetteva di gestire questi particolari dischi fissi.

I controller IDE si possono trovare sia integrati sulla piastra madre che integrati su schede particolari che, inserite in uno slot della scheda madre, permettono di controllare anche un joystick, le due seriali e la porta parallela.

I dischi IDE o EIDE non possono essere letti da controller SCSI e viceversa, ma con le moderne piastre madri è possibile far convivere i 4 dispositivi EIDE e un controller SCSI che può pilotare fino a 7 dispositivi, anche se la convivenza tra i due differenti standard può creare problemi.

La specifica dei dischi IDE presupponeva dimensioni limitate (da 10 a 504MB) e consentiva di integrare due dispositivi. Inoltre il transfer rate di questi dischi viaggiava da 4MB a 8MB al secondo rispettivamente con interfacce da 8 e 16 bit.

Ad un certo si pensò di migliorare questa tecnologia e fu introdotto l'EIDE (Enhanced Integrated Device Electronics o Enhanced Intelligent Drive Electronics) che permette di espandere la dimensione massima del disco rigido da 540 a 8,4GB, aumentando notevolmente la quantità di transfer rate e permettendo il collegamento di 4 unità.

Oggigiorno la maggior parte dei dischi rigidi in dotazione supera i 500Mb e sono tutti realizzati con tecnologia EIDE. Il rivale principale dell'EIDE è lo SCSI-2, una versione notevolmente migliorata dell'interfaccia SCSI che permette prestazioni molto elevate ma che in genere viene utilizzata su server o su sistemi professionali con dischi di grandi dimensioni. FAST-ATA è più o meno la stessa cosa di EIDE. Sulle moderne schede madri il controller per il disco fisso è integrato e quindi non è più necessario occupare uno slot di espansione. Su queste schede si possono attaccare 4 dispostivi IDE, EIDE o ATAPI. ATAPI (AT Attachment Packet Interface) è di fatto lo standard tipico dei CD-ROM e delle unità a nastro.

Grazie a questo standard si possono collegare i CD-ROM direttamente sul controller come fossero dei dischi rigidi. Inoltre è importante ribadire che un vecchio hard disk IDE, per esempio da 80MB, può tranquillamente funzionare sui controller EIDE, così come un disco fisso EIDE può funzionare con un controller IDE, ma naturalmente non potrà sfruttare tutte le potenzialità del nuovo standard.

Già che ci siamo parliamo anche di PIO (Programmed I/O) mode. I PIO mode sono modi convenzionali di misurare le prestazioni degli hard disk. In particolare i PIO mode 0,1 e 2 si riferiscono allo standard IDE e garantiscono un transfer rate di 3.3, 5.2 e 8.3 MB/sec rispettivamente.

I PIO mode 3 e 4 sono quelli attualmente usati nello standard EIDE e raggiungono, 11,1 MB/sec e 16.6 MB/sec rispettivamente. Per quanto mi risulta i PIO mode 5 e 6 dovrebbero essere usati per il futuro ATA-3. Per quanto riguarda il tuo problema, Giacomo, per poter gestire un hard disk di grandi dimensioni è necessaria la combinazioni di più fattori. Per prima cosa il tuo BIOS (Basic Input/Output System) deve essere relativamente recente, quindi BIOS più vecchi di, circa, 3 anni potrebbero non essere in grado di gestire dischi fissi superiori ai 500MB.

Per prima cosa puoi controllare se il tuo BIOS supporta la funzione LBA (Logical Block Addressing) che è tipica dello standard EIDE e verificare se il tuo BIOS gestisce più di 1024 cilindri.

Un altro limite potrebbe essere rappresentato da una versione del tuo DOS troppo obsoleta.

In ogni modo esistono dei dischetti abbinati all'hard disk che permettono di gestire dischi di elevata capacità anche se non direttamente supportati dal BIOS della propria scheda madre.

E' importante notare che la formattazione da parte di questi programmi cancellerà tutti i vostri dati e che l'hard disk così formattato molto difficilmente potrà essere letto da un altro PC.

Con questa scappatoia è però possibile acquistare ed utilizzare un disco anche da 1,7 GB con computer ormai datati.

Shut down, please

Lo spazio questo mese è davvero poco, ringrazio comunque tutti coloro che ci scrivono invitandoli anche a esprimere il loro parere su questo cambio di gestione piuttosto repentino.

Al mese prossimo dove parleremo, si spera, con i primi di voi che ci faranno pervenire i primi pareri sul "nuovo" (ancora non del tutto NdBDM) PC Game Parade.

HOT LINE

Ogni giovedì dalle 14,00 alle 18,00, è in funzione la nostra HOT-LINE allo 02/38.01.00.30 . Per qualsiasi chiarimento relativo ai giochi contenuti nei supporti di PC Game Parade vi risponderà uno dei nostri esperti.

CD-ROM

Anche questo mese vi abbiamo preparato un CD ricco di demo giocabili, programmi shareware (tra cui finalmente il mitico Duke Nukem 3D!) e temi del desktop. Anche l'interfaccia grafica per Windows 95 vi lascerà a bocca aperta, le musiche, come vi avevo anticipato il mese scorso, sono state realizzate da BDM che, devo ammetterlo, in queste cose è davvero bravo. Sempre rimanendo in tema di musica, nella directory MODS del CD trovate una serie di moduli musicali da ascoltare con il programma Mod For Windows (sezione Shareware). Se siete anche voi degli appassionati di computer music non esitate a mandarci i vostri lavori che verranno inseriti in uno dei prossimi CD. Siccome questo mese mi sentivo particolarmente buono (sarà l'arrivo della bella stagione!), ho colmato il CD con tante icone per Windows, tra cui quelle di Doom, che anche se un po' datate sono sempre utili. Per concludere vi segnalo due rubriche sperimentali. La prima presenta delle anteprime di giochi ancora in lavorazione, realizzate per mezzo di filmati AVI (non avrete quindi bisogno di installare Quicktime et similia). Per vedere i video è sufficiente cliccare sull'icona "Anteprime" dell'interfaccia. L'altra novità riguarda le soluzioni su CD realizzate da Matteo Pavesi. Nella directory SOLU trovate questo mese Torin's Passage e Touchè complete di testo (anche in formato HTML) e immagini.
Buon divertimento.

KDM

ISTRUZIONI

Windows 95
L'interfaccia grafica permette di lanciare direttamente da CD quei giochi che lo consentono e di installare in hard disk gli altri. Il programma dovrebbe partire in automatico quando si inserisce il CD nel lettore, ma se proprio vedete che non succede niente basta eseguire il comando PCGAME nella directory principale del CD. L'interfaccia è ottimizzata per una risoluzione di 800*600 in 65.000 colori. Con un numero di colori più basso, ad esempio 256, le sfumature potrebbero non essere visualizzate correttamente, ma questo non compromette l'esecuzione del programma. I giochi sono stati tutti testati in ambiente Windows 95 e non presentano problemi, se tuttavia vi vengono mostrati dei messaggi d'errore, prima di allarmarvi e chiamare un tecnico, provate a riavviare il sistema in modalità MS-DOS e lanciare l'interfaccia testuale seguendo le istruzioni qui sotto.

DOS
Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. In questa interfaccia non sono contemplati i giochi per Windows, lo shareware e i temi del desktop.

DEMO

Afterlife
Finalmente il demo dell'ultimo capolavoro della Lucas. Si tratta di un gioco molto originale con visuale in 3D.
Lo scopo è costruire il Paradiso e l'Inferno, accogliere le anime come si deve e ricompensare ognuna come merita.

The Gene Machine
Un'avventura grafica punta e clicca che segue il classico modello "Monkey Island".

Mega Man X
Direttamente dalle console, questo super eroe fa la sua comparsa sui nostri PC. Un platform divertente con azione frenetica.

I Have No Mouth And I Must Scream
Un'altra avventura grafica, di ambientazione post-disastro termo-nucleare che ha ridotto la popolazione terrestre all'1% di quella attuale. Nel corso del gioco impersonerete diversi personaggi proprio come accadeva in Day of The Tentacle. La trama è coinvolgente e la grafica ottima.

Azrael's Tear
Un gioco in 3D con visuale in prima persona alla Doom, ma il genere è completamente differente, una sorta di Journeyman Project programmato bene! Azrael's Tear purtroppo non funziona da CD, il programma di setup consente comunque di copiarlo in hard disk nella directory ATDEMO. Per giocare è sufficiente posizionarsi in questa directory e digitare il comando "AZ".

Pray for Death
Il gioco di copertina di questo mese. Un picchiaduro tutto azione realizzato in Italia. Il programma di installazione copia il demo nella directory PRAYDEMO del vostro hard disk. Per giocare seguite le istruzioni a video. Per maggiori dettagli vi rimando alla recensione su questo stesso numero di PC Game Parade.

Lighthouse
Si tratta di un demo non giocabile del prossimo titolo della Sierra, Lighthouse. Il programma di Setup provvede in automatico a creare l'icona sul Desktop per lanciare il video.

Age of Rifles
Un gioco di guerra molto divertente che permette di rivivere le prime battaglie in cui si faceva uso delle armi da fuoco (quindi scordate i fucili al plasma!).

Megarace 2
Il primo Megarace non era un granché, è vero, ma il seguito è tutt'altro. Si tratta di una

Problemi di memoria

Problemi di memoria
La memoria di ogni PC è suddivisa in tre parti:

da 0 a 640 K	memoria convenzionale
da 640 K a 1Mb	memoria superiore
oltre 1 Mb	memoria estesa (XMS) o espansa (EMS)

Ogni gioco ha bisogno di una certa quantità di memoria base e memoria estesa o espansa (mai di entrambe!).
Nelle istruzioni dei singoli giochi è precisata sia la quantità di memoria base indispensabile sia la necessità o meno della memoria estesa. Controllate i dati relativi alla situazione della memoria con il comando MEM e se i valori sono inferiori a quelli richiesti dal gioco leggete quanto segue.

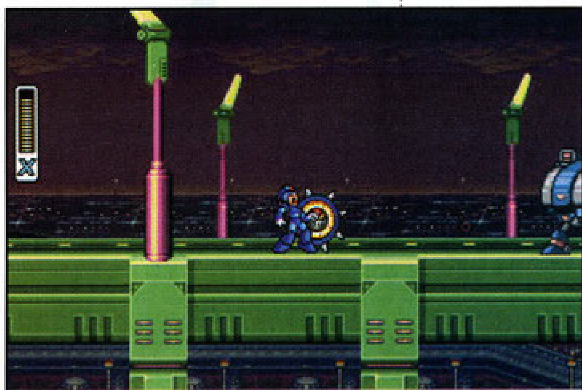
Memoria base
I programmi residenti vengono caricati di default in quest'area di memoria (mouse, scheda sonora, video, CD-ROM, ecc.). Per risolvere il problema si devono eliminare i driver inutili e caricare quelli indispensabili nella memoria superiore (640K-1Mb).
Le possibilità sono due: modificare l'autoexec.bat e il config.sys del computer (fatene prima una copia di sicurezza) oppure creare un disco bootabile per far avviare il sistema (vedi più avanti)
Nel primo caso dovrete battere al prompt di c:\ i seguenti comandi
COPY AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.OLD (Enter)
COPY CONFIG.SYS CONFIG.OLD (Enter)
EDIT AUTOEXEC.BAT (e in seguito EDIT CONFIG.SYS)
Per eliminare determinati comandi non è necessario cancellarli, basta apporre il comando REM davanti alla riga di istruzioni. Per caricare i driver in memoria alta dovete sostituire nel config al comando DEVICE il comando DEVICEHIGH. Per quanto riguarda l'autoexec dovete invece scrivere LH (load high) davanti al comando (Es: LH c:\mouse.com).
Per chi possiede il dos 6.0 o una versione superiore c'è la possibilità di escludere determinati comandi all'avvio del sistema. Per fare ciò resettate il computer e premete F8. Nel Config rispondete SI, oltre che ai comandi relativi al CD-ROM, ai seguenti:
DOS=HIGH
DEVICE=C:\DOS\Himem.sys
DEVICE=C:\DOS\EMM386.exe RAM (o NOEMS a seconda che il gioco richieda l'EMS o no)
Per quanto riguarda l'autoexec, i comandi da tenere sono quelli del prompt, del mouse e del CD-ROM.
Questa operazione non modifica in alcun modo i file di sistema e pertanto non può procurare alcun danno al computer che non sia risolvibile resettando la macchina!

Memoria espansa (EMS) ed estesa (XMS)
La memoria espansa viene abilitata dalla riga di comando
DEVICE=C:\DOS\EMM386.exe RAM XXXX (che indica la dimensione, es. 1000, 2000. 3000, ecc..)
Questo tipo di memoria è indispensabile per la maggior parte dei giochi, alcuni tuttavia dispongono di un proprio gestore della memoria (ad esempio il DOS/4GW) incompatibile con l'EMS. In questo caso modificate la linea di comando sostituendo a RAM XXXX la parola NOEMS, oppure scrivere REM davanti all'intera riga.

NB: Con la versione 6.0 del dos è possibile assegnare al sistema più di una configurazione e di decidere quella più appropriata al momento del boot. Per sapere come fare ad utilizzare questo comando battete HELP MULTICONFIG al prompt di c:\.
Disco di boot
Per creare un disco di boot seguite passo per passo le istruzioni.
Formattate un disco battendo:
FORMAT /S A:
Questo cancellerà tutti i dati presenti sul floppy e salverà i file di sistema indispensabili per il boot.
Ora andate in A: e al prompt battete quanto segue:
Copy con config.sys (Enter)
Dos=High (Enter)
Device=C:\DOS\Himem.sys (Enter)
Device=C:\DOS\EMM386 RAM (oppure NOEMS se il gioco necessita l'XMS) Aggiungete a queste righe quelle relative al CD-ROM e quando avete terminato premete F6 (Enter).
Ora tocca al'autoexec.bat:
Copy con autoexec.bat (Enter)
Prompt PG (Enter)
A questi aggiungete i comandi relativi alla scheda sonora e al CD-ROM (date prima un'occhiata ai file originali!)
Poi premete F6 ed Enter
ATTENZIONE: non eseguite queste istruzioni da C:\ ma solo dal drive A altrimenti danneggereste i file originali!
Se avete ancora problemi rivolgetevi alla nostra HOT-LINE il Giovedì dalle 14.00 alle 18.00 e precisate i dati relativi al vostro computer: processore e memoria libera (comando MEM).

Dischetti difettosi
I dischi di PC GAME PARADE vengono duplicati da macchine con verifica automatica, ma durante il confezionamento, il trasporto o la vendita, possono essere offesi da fonti termiche, magnetiche o colpi, divenendo inutilizzabili. Nel caso il disco in vostro possesso sia chiaramente difettoso, il nostro servizio sostituzioni è a vostra disposizione. Basta inviare il dischetto, corredato del nome ed il numero della rivista, e ovviamente tutti i vostri dati a:
G.R. Edizioni - Servizio sostituzioni - PC GAME PARADE - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

in una busta normale chiusa. A stretto giro di posta, ed in confezionamento adeguato, vi verrà consegnata una copia funzionante. Non ricorrete alla sostituzione presso l'edicola: l'edicolante non può fornirvi un'altra copia, e solitamente dove c'è una copia difettosa ce ne sono altre.



divertente corsa futuristica su tracciati in 3D pre-calcolati. La grafica è davvero eccezionale e la giocabilità sembra non mancare.

Settlers 2

Dalla Blue Byte un altro grande seguito: Settlers 2. L'originale era fantastico, il seguito promette bene.

Urban Runner

Il secondo ed ultimo demo non giocabile di questo mese, si tratta ancora di un gioco della Sierra, questa volta però è un film interattivo.

The Rise And Rule Of Ancient Empires

Sulla scia di Civilization 2, un gioco che ci catapulta nelle civiltà antiche, quando ancora non c'erano i PC, i frigoriferi e i rasoi elettrici (e per fortuna neanche i CD ROM da masterizzare ogni mese!).

Shareware per Windows 95

Duke Nukem 3D

Finalmente è stata rilasciata dalla US Gold l'autorizzazione per pubblicare la versione shareware di questo fantastico gioco. Si tratta di ben 6 livelli (più uno nascosto che vi sfido a trovare) pieni zeppi di mostri, armi e passaggi segreti. Se siete in difficoltà e volete qualche dritta, andate a leggere la recensione della versione commerciale su questo stesso numero di PC Game Parade.

Toilette 1.0

Un semplice programma per Windows 95 che sostituisce il cestino della scrivania con... potete immaginarlo!

Mod For Windows

Un ottimo programma per riprodurre moduli musicali. Non ne avete? Niente paura: la directory MODS del CD ne è piena.

VMpeg

Si tratta di un riproduttore di filmati in formato Mpeg. Tra i programmi shareware di questo tipo è il migliore.

Pain Shop Pro 3.0

Il più completo programma shareware di grafica e fotoritocco. Comprende un browser per sfogliare le directory dell'hard disk e costruire cataloghi di immagini e un opzione per catturare le schermate di Windows 95.

Winzip 95

La versione di Winzip che abbiamo pubblicato il mese scorso dava dei problemi su alcuni PC. Questa versione è testata e garantita al 100%. Winzip permette di gestire file in formato zip, ma anche in altri standard di compressione come ARJ, LZA e LHZ. Il programma serve per decomprimere i temi del desktop che trovate nella directory TEMI.

Temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di immagini, suoni ed icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95.

Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! I temi di questo mese sono Megadeth, Cure, Descent, Street Fighter 2, Warcraft 2, Sim City, Babylon 5 e Blade Runner. I file si trovano nella directory TEMI del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Win Zip che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory THEMES del vosto hard disk (il percorso standard è C:\programmi\plus!\themes, ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti dei file di testo con le istruzioni relative ad ogni tema.

Patch

I patch sono dei programmi gratuiti rilasciati dalle software house per correggere alcuni errori presenti nei giochi o più semplicemente fare delle modifiche in meglio. Per installare il patch che vi interessa individuate la directory PATCH sul CD e seguite le istruzioni che seguono.

Battleground: Gettysburg

Ver 1.02

Per aggiornare il secondo episodio della serie Battelground della Empire alla versione 1.02 è sufficiente lanciare il programma SETUP.

Allied General

Ver. 1.1

Ecco un altro patch per un altro gioco di guerra. Per aggiornare Allied General copiate i file del CD nella directory dell'hard disk dove avete installato il gioco ed eseguite il comando AG.

Wing Commander 4

Joystick Calibration Fix

Se giocando a WC4 avete avuto problemi a calibrare il joystick o durante le fasi arcade avete notato che i controlli non rispondono esattamente, copiate il file con estensione DLL nella directory dove avete installato il gioco e fatelo partire come al solito.

Soluzioni

Con Touchè e Torin's Passage, si inaugura questo mese una nuova rubrica dedicata alle soluzioni dei giochi. Come avrete certamente notato, le pagine della rivista sono sempre più affollate di testo, e non sempre riusciamo a pubblicare tutte le soluzioni dei giochi.
Le soluzioni sono fornite in formato testo e si possono visualizzare con la maggior parte dei word processor. Se possedete Netscape vi consiglio di aprire i file con estensione HTM, come se fossero delle pagine World Wide Web. In questo modo potrete visualizzare anche le mappe a cui si fa riferimento nel testo. Se siete degli appassionati di avventure e volete vedere pubblicate le vostre soluzioni fate uno squillo in redazione il giovedì pomeriggio oppure mandate il testo su dischetto (meglio in duplice copia) all'indirizzo che trovate nella rubrica della posta.

E inoltre...

Nella directory STUFF sono presenti quei programmi per DOS e Windows che non è stato possibile inserire nell'interfaccia grafica. Questo mese trovate un paio di giochi shareware per Windows (Oilcap e Rollem), un interessante programma che genera casualmente immagini psichedeliche (Acid Warp) e un programma shareware per realizzare questionari (Win Asks). Centum è invece il classico gioco che si fa a scuola sulla carta a quadretti in cui bisogna riempire un quadrato di 10*10 con dei numeri da 1 a 100. Il gioco, inviatoci da Leonardo Ferracci, è comunque completo di istruzioni.
Concludiamo la rassegna con Xword, un divertene programma di cruciverba realizzato da Armando Fenili.



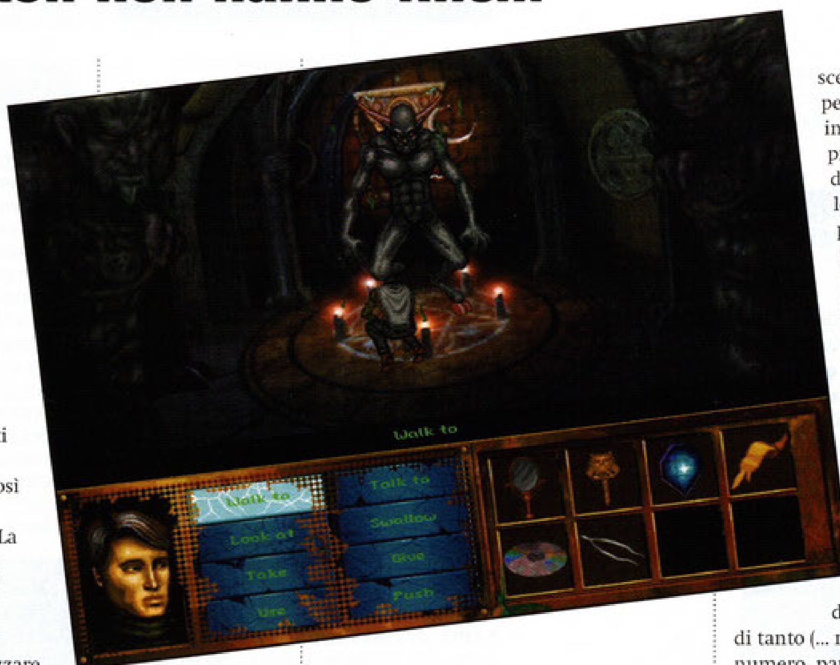
I have no mouth and I must scream...

Quando i titoli non hanno fine...

Quelli della Cyberdreams (probabilmente li ricorderete per avere già sfornato altri titoli di successo, come ad esempio il remoto "Darkseed") ritornano tra noi con il loro ultimo prodotto.

In un passato piuttosto recente è stato inventato un super computer con il compito di mantenere sotto controllo tutte le strutture nucleari delle americhe.

Come in ogni favola che si rispetti però, qualche cosa andò storto e Am, il super computer, diventò così intelligente che riuscì ad autoistruirsi e a pensare da solo. La conseguenza più ovvia (citata nel famoso manuale "10 cose da fare quando si è computer e si ha coscienza del proprio io" Ed. Terminator) è la decisione di spazzare via tutto il genere umano. Tutti muoiono, tutti tranne cinque personaggi, cinque cavie che il dio robotico decide di prendere in custodia, per torturarli e fare su di loro esperimenti per rendere il loro cervello un ammasso di paure e insicurezze.



Nel gioco, che altro non è se non un'avventura grafica con la classica interfaccia "punta e clicca", potrete scegliere uno di questi cinque personaggi e, a seconda di chi impersonificherete, verrete proiettati in un incubo diverso, dove scoprirete tutte le paure, le speranze e le perversioni del vostro protagonista.

Alla Cyberdreams ci promettono dei fondali dalla grafica sbalorditiva con animazioni 3D e un parlato digitalizzato per ognuna delle cinque differenti storie, tutte intriganti e altamente coinvolgenti, ma prima di emettere un giudizio affrettato aspettiamo che esca il gioco completo, che comunque non dovrebbe farsi attendere più di tanto (... recensione sul prossimo numero, parola di caporedattore sonnambulo NdBDM). Nel frattempo potete gustare un assaggio lanciando il demo giocabile compreso nel nostro ormai mitico CD.

Alessandro "Zolthar" Debolezza

Lancio i miei razzi nel cosmo...



Epic Megagames ha annunciato l'uscita di Tyrian 2.0, versione commerciale dell'omonimo gioco shareware. Il suddetto è un classico shoot'em up a scorrimento verticale, dotato di buona grafica, interessante commento sonoro e di un non ben precisato Pentium Mode. Siete nel 20031 (non avete letto male... 201esimo secolo!), vi chiamate Trent Hawkins (e io che pensavo che nel futuro la gente si chiamasse tipo Xywwkzsk Wertestrsdf... mah!) e siete un pilota. Qualcuno ha ucciso il vostro migliore amico e anche se non potrebbe fregarvene di meno sapete che dietro la sua morte si nasconde qualcosa di più grosso... Forse che il defunto non usava mentine per l'alito? Ai posteri l'ardua sentenza...

Schede video, acceleratori 3D e Internet per la Creative

La Creative Technology Ltd. leader mondiale dei prodotti multimediali per computer annuncia una marea di nuovi prodotti di imminente uscita.

Tre nuove schede video vanno ad affiancare la già conosciuta 3DBlaster nel settore grafico. Sviluppate basandosi sul chip a 64 bit di Cirrus Logic le "new entry" si chiameranno MA302, MA202 e MA201.

La prima di queste sarà il top della gamma e introdurrà una nuova architettura per la memoria on-board denominata RAMBUS (e fino ad oggi utilizzata solo sulle workstation) che garantisce prestazioni del 25% superiori rispetto alla comune VRAM, mentre le altre saranno fornite rispettivamente di 2Mb e 1Mb (upgradabili) di EDO Ram. I Prezzi previsti saranno compresi fra i 199$ della MA302 e i 99$ della MA201.

Restando sempre nell'ambiente grafico, nuovi titoli si sono aggiunti alla lista di giochi che implementeranno l'acceleratore 3DBlaster e le sue librerie CGL (Creative Graphics Library). La Gremlin ha annunciato che i suoi Actua Soccer e Fatal Racing implementeranno le nuove librerie, così come il Battle Arena Toshinden della Playmates Interactive Entertainment.

Cambiando completamente genere passiamo alla nuova proposta integrata di Creative per Internet. La scheda, chiamata Phone Blaster incorporerà, per la gioia di tutti coloro che ancora non li hanno, una Sound Blaster 16 PnP, un modem/fax a 28.8 Kbps e un sistema Full-Duplex telefonico che permetterà di utilizzare Internet come linea telefonica a basso costo (chiamate l'Australia e spendete il costo di un'urbana... mica male!). Il costo di questo gioiellino sarà di circa 269$.

NASCAR Racing 2 scalda i motori!

La Papyrus propone il seguito del successo di vendite (circa 1.000.000 di copie vendute) chiamato NASCAR Racing.
Previsto entro la fine dell'anno il titolo promette di essere un bel simulatore di guida, almeno questi sono i propositi di Adam Levesque, produttore e designer di entrambi i titoli dedicati al mondo delle Stock Car.
"Ci sono alcuni ovvi miglioramenti che abbiamo incorporato nel seguito di NASCAR", afferma lo stesso Adam, "dovuti al costante e inarrestabile miglioramento delle capacità grafiche e sonore dei PC".
Sembra inoltre che NASCAR 2 prevederà l'opzione multiplayer sia in seriale/modem che su rete LAN come nel recente upgrade del precedente titolo, Nascar Racing League, che permetterà a utenti sparsi in tutto il mondo di giocare contemporaneamente lo stesso evento. Entrambi i titoli sono previsti entro la fine dell'anno, quindi preparate caschi e tute in attesa del semaforo verde.



Dispacci

+++ OGioite ripetenti: ecco il programma che fa per voi!
La milanese Finson ci propone un pacchetto educativo dedicato agli studenti delle scuole medie superiori. Proseguendo il successo della collana "esplorando", ottenuto con il precedente titolo Esplorando la chimica, questa volta l'argomento di studio è la matematica. Il programma prevede moltissimi argomenti di studio a disposizione dello studente e una serie di esercizi autoguidati che aiuteranno a comprendere l'argomento trattato. Un gradito ritorno soprattutto per coloro che non si perdono una puntata delle lezioni notturne di Videosapere (e scusatemi, ma io non sono fra questi... di notte ho altre cose da fare, come scrivere le news!).

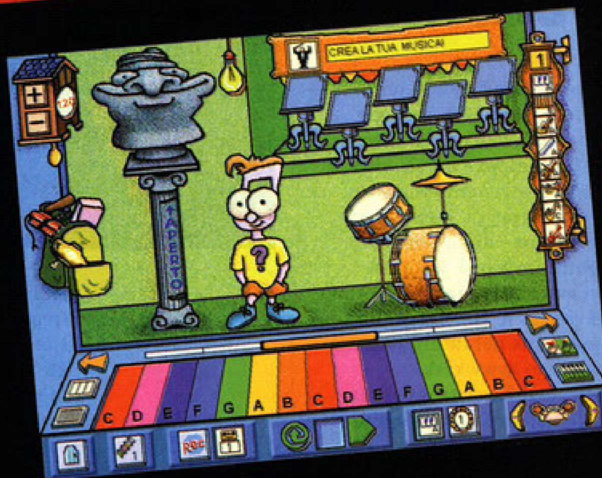
+++ La Microsoft lancia la linea "Encarta"
La famosa enciclopedia Encarta diventa una linea di titoli multimediali. I dirigenti Microsoft hanno infatti deciso di sostituire il simbolo Microsoft Home, considerato poco riconoscibile e improduttivo, con il nome del famoso atlante. Nella nuova linea saranno comprese le nuove versioni di titoli già noti, come Cinemania, Music Central e la Wine Guide, mentre altri prodotti, per esempio Oceans, sembrano destinati a sparire o comunque ad essere sviluppati e distribuiti da terze parti.

+++ Ma quanti giochi!
Secondo un recente rapporto commissionato dalla IDSA (Interactive Digital Software Association) il mercato dei videogiochi starebbe attraversando un periodo particolarmente positivo. Sembra addirittura che l'industria del "Videotainement" sia al primo posto nelle classifiche americane per quanto riguarda la creazione di nuovi posti di lavoro e i settori ricerca e sviluppo. In particolare il mercato videoludico americano ha generato oltre 90.000 posti di lavoro direttamente collegati al settore, creando allo stesso tempo centinaia di lavori secondari. Se state pensando di trasferirvi in America e volete trasformare il vostro hobby preferito in un lavoro, questo è proprio il momento buono...

+++ Gametek decide di aspettare
La Gametek annuncia la decisione di posticipare la data di lancio di Battlecruiser 3000AD fino a ottobre a causa della "lentezza" del mercato europeo in questo periodo dell'anno. Il gioco, che a detta degli stessi responsabili della casa anglosassone dovrebbe essere "il più importante titolo Gametek degli ultimi 2 anni", dovrebbe essere quindi pubblicato nel mezzo del periodo autunnale per valorizzarne l'importanza e, logicamente, aumentarne le vendite. Noi di PC Game Parade, anche se abbiamo già in mano la copia recensibile del gioco in questione, volendo evitare quei fastidiosissimi gap temporali che costringono il lettore a leggere la recensione di un titolo mesi prima che questo sia realmente disponibile, non possiamo fare altro che darvi l'appuntamento per il numero di ottobre con una bella recensione (sperando che valga la lunga attesa)... »

Kid Riffs - IBM

IBM si lancia nel mondo dell'Edutainment con il primo di una serie di titoli dedicati ai più piccoli.
Kid Riffs, infatti, ha come scopo l'insegnamento delle teorie musicali di base come il ritmo, le scale, le tonalità ecc., trattate però in maniera semplice e divertente grazie alla presenza dello stesso Kid che da bravo anfitrione spiega il funzionamento di tutti i coloratissimi tasti messi a disposizione del bambino. Il programma è strutturato in stanze, tutte raggiungibili dal menu principale, ognuna delle quali ha lo scopo di spiegare uno dei concetti elencati qui sopra. Tra le caratteristiche principali di questo pacchetto sono da notare la vasta gamma di strumenti, oltre 100, e la possibilità di registrare e riascoltare i propri brani e mischiarli a decine di "basi" preregistrate e facilmente rielaborabili. Un programma sicuramente molto interessante che farà passare molte ore di divertenti a tutti i bambini ma anche (perché no?) ai loro genitori.



Dispacci

+++ ***Si chiama ProScreen 1200***
È il proiettore portatile a cristalli liquidi più piccolo in circolazione.
Non più grande di una videocamera, questo strumento risulterà sicuramente molto utile ai professionisti che hanno la necessità di fare presentazioni in molti luoghi, anche distanti fra loro. Le principali caratteristiche di questo prodotto sono il peso (4,5 Kg per un proiettore è un peso più che decente) e appunto le dimensioni: 280x207x97 mm.
Purtroppo il prezzo di listino al pubblico dovrebbe aggirarsi attorno a Lire 7.000.000, per cui siete avvisati!

+++ ***Apple e Netscape: accordo per migliorare la multimedialità su Internet***
La più famosa mela del mondo (e non mi riferisco alla Mentadent!) conferma l'intenzione di diffondere il proprio standard Quicktime sulla rete.
Secondo l'accordo, nella versione di Netscape Navigator 3.0 (chiamata Atlas e disponibile in versione beta già dallo scorso 29 aprile) sarà presente un modulo aggiuntivo (Plug-In) per poter visualizzare i filmati in formato Quicktime Video.

+++ ***Prodotto il 100milionesimo mouse Logitech!***
La Logitech può vantare un record difficilmente raggiungibile dai suoi diretti avversari: la produzione di ben 100 milioni di mouse.
Questo incredibile risultato è frutto dell'enorme capacita produttiva dell'azienda che, con il passare del tempo, ha raggiunto recentemente il suo massimo, permettendo a Logitech di sfornare una media di circa 50 milioni di "topi" all'anno, l'equivalente di 4 periferiche al secondo (compresi tutti i modelli della gamma come i mouse senza filo a infrarossi o i modelli per mancini) . E dire che io ho lo stesso mouse da 4 anni...

+++ ***Nintendo e il "Progetto Atlantide": L'ultra 64 affonda il Color Boy?***
Nintendo ha finalmente ammesso l'esistenza di un progetto di un Game Boy a colori basato sull'architettura a 32 bit, che però non sembra in avanzato studio a causa dell'impegnativo lancio commerciale della nuova console Ultra 64 (previsto in America per il 30 settembre) che costringe la casa giapponese a concentrare forze e mezzi su quest'ultima. La console portatile più famosa del mondo quindi avrà sicuramente un successore, ma non è ancora stato deciso se questo possa accadere entro il '97 o ancora più avanti. Nel frattempo i dati di vendita nel "nuovo" Game Boy (quello in vari colori, per intenderci), grazie al recente rilancio commerciale, hanno toccato quota 2 milioni di unità soltanto negli Stati Uniti. Speriamo che il nome del progetto (Atlantide è da sempre considerata un'utopia) non minaccino la progettazione di quello che letteralmente è il sogno di milioni di "videogiocatori ambulanti" del mondo...

Uffa, che Barbie!

Mattel ha pensato bene di invadere anche il campo dei computer con le onnipresenti bamboline bionde che tanto successo hanno ottenuto in tutto il mondo.
Tra i quattro titoli che verranno dedicati a Barbie dovrebbe essere anche presente un Fashion Designer che permetterà a tutte le bambine della terra di creare milioni di nuovi abitini per la loro "pupazza" preferita, vedendole indossare su schermo i modelli creati e potendoli stampare per poi ritagliarli e giocarci.

Olivetti alla riscossa

Dopo anni di perdite nel campo della produzione di PC, Olivetti sembra finalmente essere sulla retta via: la divisione PC della casa italiana è infatti riuscita, tra febbraio e marzo, a chiudere il bilancio in attivo registrando un piccolo profitto e afferma di potersi ripetere nella seconda metà del 1996.
Il presidente Carlo De Benedetti ha comunque affermato che se al termine dell'anno non si registreranno bilanci positivi il gruppo abbandonerà il campo dei PC.


PSYGNOSIS™

Sony e Psygnosis si separano?

Alla Sony hanno confermato le voci che predicevano una possibile vendita della Psygnosis da parte del colosso giapponese.

Il portavoce della società ha confermato che "si devono valutare tutte le possibilità, compresa la vendita", perché "nonostante la Psygnosis abbia ottenuto riconoscimenti e record per il suo operato la Sony sente la necessità di concentrarsi sul mercato del nostro Playstation, Psygnosis vuole invece continuare una politica multipiattaforma che non ci trova d'accordo". Di sicuro rimane per ora solo un contratto di distribuzione che continuerà a legare ancora per un anno le due ditte.





Dispacci

+++ ***Eidos Interactive suona la carica***
Eidos Interactive è diventato il gruppo-ombrello sotto il quale trovano posto software house del calibro di US Gold e Core Design, cambiando la sua posizione che precedentemente vedeva la società principalmente impegnata nel campo del software di compressione. US Gold e Core Design nel nuovo assetto diventano quindi sviluppatori, mentre un marchio storico come quello della Domark è destinato a scomparire. "Non c'è motivo di continuare a usare questo nome; potrebbe continuare a essere usato per Championship Manager, ma noi speriamo che il gioco stesso diventi marchio, quindi perché mantenere un'etichetta senza scopo?" ha spiegato Ian Livingstone, presidente esecutivo del gruppo. Un primo sintomo di questo cambiamento è Deathtrap Dungeon (di cui trovate la recensione in questo numero) che già non presenta più il simbolo Domark nei credits. PC Game Parade si unisce alle voci di condoglianze per la scomparsa di un pezzetto di storia del videogioco. Amen.

+++ ***I classici battono le novità: OK! Il prezzo è giusto...***
L'etichetta EA Classics raccoglie tutti i titoli riproposti dalla Electronic Arts e Bullfrog in versione economica. Sfogliando la Games Charts (la classifica settimanale dei giochi più venduti nel Regno Unito) possiamo scoprire quali sono gli effettivi dati di vendita e le posizioni raggiunte dai titoli ripresentati sotto questa "label": Fifa International è undicesimo, Magic carpet Plus settimo, Little Big Adventure terzo ma la vera sorpresa è Theme Park al primo posto.
Cosa si può dedurre da questi dati se non che il pubblico gradisce comprare grandi titoli, magari non proprio recentissimi, purché a un prezzo coerente?

+++ ***SIM...patizzando per la Maxis:***
Maxis sta cercando in tutti i modi di scrollarsi di dosso la reputazione di "sim-specialista" e così, nei prossimi mesi, la vedremo cimentarsi nella realizzazione di un gioco sportivo, uno di azione (Mindwarp) e inevitabilmente uno di simulazione ; verranno infatti messi in commercio SimCopter (add-on di Sim City 2000, che vi permetterà di sorvolare in elicottero le città da voi realizzate), e la versione Anniversary del simulatore di città più famoso del mondo.
Diego "Douglas" Cossetta

+++ ***Panasonic dichiara forfait:***
La filiale inglese della Panasonic si è vista costretta a chiudere la divisione dedicata alla produzione della console 3DO: negli ultimi tempi, infatti, i dati di vendita della nota industria orientale erano tanto bassi, da consigliare l'abbandono della fabbricazione della macchina in Europa; la sede centrale giapponese ha però deciso di non rinunciare al marchio "3DO", per poter eventualmente rilanciare in un futuro non troppo lontano una nuova serie di apparecchi basati sulla tecnologia M2.

L'università della guerra riapre le iscrizioni

Si chiama The War College, ed è il terzo titolo della più conosciuta saga degli Universal military simulator. Sviluppato dalla Intergalactic Development Incorporated per la Gametek, il gioco è basato sulle classiche regole dei wargame, dove, impersonando il generale responsabile di tutte le unità dell'esercito a vostra disposizione, dovrete sconfiggere il comandante delle forze avversarie che cercherà di fare altrettanto (non si chiama mica guerra per altro!).

In particolare, in questa simulazione sono previste le ambientazioni storiche delle guerre più conosciute, dalle battaglie combattute da Cesare, alla guerra di secessione americana passando per Napoleone e i suoi successi..

Una ghiotta opportunità per tutti i guerrafondai più incalliti di dimostrare le proprie superiori capacità tattiche confrontandosi direttamente con i più grandi condottieri che la storia conosce.

Disney ha messo a segno un colpo gobbo

Visto l'enorme successo riscosso da tutti i titoli legati al film del Re Leone, Disney proverà quest'estate a fare il bis : la casa madre di Topolino & Co. ha infatti stipulato un contratto con la 7th Level per una serie di coproduzioni legate al nuovo lungometraggio dedicato al Gobbo di Notre Dame.

Per terra o per aria sempre Microprose è...

Se qualcuno si dovesse chiedere che fine hanno fatto i titoli della Microprose annunciati nello speciale ECTS del mese scorso, ecco la risposta: attendere prego. Già, perché i progetti di cui abbiamo già parlato proseguono di gran lena, ma nessuno di questi è ancora pronto per la distribuzione. Unica citazione per Agents of Justice, il titolo definitivo del progetto Superheroes (vedi PCGP di maggio). Allora che cosa significa il titolo di questo box? Sono completamente diventato matto? Avrò mangiato pesante? Be Quiet People! La risposta a tutto questo è molto semplice: anche se molte uscite della Microprose sembrano avere dei ritardi quantificabili in ere geologiche (basta considerare Magic o F!GPII), la casa non smette di presentare nuovi entusiasmanti titoli che sicuramente faranno la gioia di milioni di videogiocatori (se questi ultimi sopravviveranno all'attesa...).

Questa volta è il turno di FALCON 4.0, ovvio seguito del famoso simulatore di volo che promette di essere ancora più appassionante e realistico del predecessore, e Vette, un simulatore di Corvette ambientato nelle strade di San Francisco.

Non male come titoli vero? Peccato che ci siano giusto un paio di problemi: per il primo la data di consegna è ben lungi dall'essere definita (e te pareva!), mentre il secondo è previsto solo per il mercato americano; Per citare gli immancabili Gialappa's solo chi vivrà vedrà...

IBM volta le spalle al PC

Una delle storiche industrie legate alla nascita e allo sviluppo dei PC sembra voler tentare la fortuna in un campo a lei completamente ignoto.
IBM, infatti, dopo aver tentato l'anno scorso la carta dei programmi educativi per bambini, ha sorprendentemente dichiarato che in autunno produrrà un nuovo platform game per PlayStation; la versione PC di "Ted Shed" (questo il titolo del prodotto), vedrà infatti la luce solo dopo pochi mesi.
IBM sta forse cercando di trovare l'alternativa ad un campo che, ormai, da alcuni anni non riesce più a vederla protagonista.

Disney ha messo a segno un colpo gobbo

Visto l'enorme successo riscosso da tutti i titoli legati al film del Re Leone, Disney proverà quest'estate a fare il bis : la casa madre di Topolino & Co. ha infatti stipulato un contratto con la 7th Level per una serie di coproduzioni legate al nuovo lungometraggio dedicato al Gobbo di Notre Dame.

Le ultime volontà di Amiga

Sembra proprio che l'Amiga sia destinato a scomparire dal mercato informatico: dopo la grande operazione commerciale effettuata dalla Escom circa un anno fa e conclusasi con la rilevazione del marchio Commodore dalle ormai defunte società americane che ne detenevano i diritti, il colosso tedesco ha recentemente deciso di cedere l'esclusiva per la produzione dei vari modelli Amiga all'americana VIScorp. La Escom ha comunque deciso di non cedere anche i diritti del nome Commodore in quanto sembra intenzionata a svilupparlo e a sfruttarlo nel ramo dei PC.

Un uomo in fuga

A cura di : Alessandro "Zolthar" Debolezza

Beh, la vita di noi redattori è sempre quella: corri di qua e corri anche di là per consegnare l'articolo in tempo record e fare contento l'idolo di tutti noi, e cioè il Super Caporedattore. E' un mestiere arduo ed estremamente duro, ma qualcuno lo dovrà pur fare, no ? A questo punto, ne sono convinto, vi starete chiedendo cosa centra il titolo con questo cappello : leggetevi l'articolo e ne capirete istantaneamente il motivo ...

No, non è la mia storia, anche se potrebbe esserlo, visto che ogni volta che porto l'articolo in redazione trovo il BDM intento a fare qualche opera buona, come, ad esempio, il tritare le teste dei redattori che alla fine se la danno a gambe levate. Ne sa qualche cosa il TFM, che adesso al posto delle rotule ha due palle da biliardo (due per ginocchio, tanto per farmi



Ed eccovi Max in piena azione : Ciak, si gira !



Un momento immortalato durante le riprese. Così saprete come hanno fatto a girare la scena incriminata quando la vedrete.



Un altro momento tratto dal "making of" di Urban Runner. Questa scenografia è più affollata di uno stadio di calcio !

Intervista a Muriel Tramis



Ora, visto che non siamo mai contenti, vi proponiamo un'intervista con Muriel Tramis, Project Manager di Urban Runner, che ci ha concesso questa piccola chicca inserendola nel Press-Pack giunto direttamente in redazione. Ovviamente l'abbiamo tradotta in tempo record per poterla inserire in questa preview. Eccovi tutti dettagli :

Pc Game Parade: Ci puoi dire quali sono le tue fonti primarie di ispirazione ?
Muriel Tramis: Sono molte. Un'idea può provenire da qualsiasi cosa anche, ad esempio, dal semplice desiderio di viaggiare che ispirò giochi come "Geisha" e "Fascination" riuscendo a trasportare il giocatore rispettivamente in Giappone e in Florida. Inoltre io adoro le serie televisive che hanno fatto storia, come "Missione Impossibile", "Colombo" o il più recente "Quantum Code". Mi piace molto anche il cinema e i miei film preferiti sono davvero tanti: da quelli diretti dal maestro della suspense e del brivido Alfred Hitchcock, ai grandi capolavori americani d'azione di Steven Spielberg e George Lucas colmi di effetti speciali. Adoro in particolare la fantascienza, specialmente quando comporta dei viaggi nel tempo, dai quali è stata tratta l'idea di base per "Lost in Time". Mi piace l'idea di creare mondi contemporanei o futuristici per i nostri videogames, pieni di meccanismi particolari e stratagemmi di ogni genere che mantengono il cervello attento e sempre pronto ad ogni evenienza.

PGP: Come ti è venuta in mente l'idea che ha dato origine a "Urban Runner" ?
MT: Volevo vedere se ero in grado di realizzare un Thriller pieno di intrighi, trappole, rapimenti, telefonate anonime, inseguimenti, etc... estraendo elementi chiave da un'atmosfera coinvolgente: suspense, angoscia, disperazione e forti emozioni quali possono essere amore o la vera amicizia. So bene che per costruire un thriller di successo e che rispecchi la realtà c'è bisogno di un team di attori professionisti ripresi in circostanze ed ambientazioni reali.

PGP: Anche in "Urban Runner", così come in tutti gli altri tuoi giochi, è presente come fattore stimolante l'intrigo. Puoi dirci come mai ?
MT: Mi piace molto il funzionamento, il meccanismo dell'intrigo, che è un gioco in se stesso, un po' come "Guardia e Ladri". Il protagonista della storia, così come anche il giocatore stesso, è catapultato in un'avventura della quale non sa nulla, e sulla quale è costretto ad indagare per scoprire particolari fondamentali e riuscire in questo modo a salvarsi la vita, come se si trattasse di uno strano tipo di amnesia. In questo caso viene ricreata una situazione particolare che permette al giocatore di identificarsi completamente nel protagonista e di vivere "realmente" l'avventura, senza alcun bisogno di avere una profonda conoscenza dei fatti avvenuti in precedenza.

PGP: Quali sono i passi fondamentali da rispettare per poter creare un'avventura grafica completamente digitalizzata ed interattiva ?
MT: Tanto per incominciare, c'è bisogno di uno scenario vero e proprio, come quelli che vengono usati per girare i film, di una storia intrigante e coinvolgente e qualche personaggio bizzarro. Ma in questo caso, lo scenario di un gioco, a differenza di quello cinematografico, deve presentare anche delle componenti interattive, il che significa che deve consentire al giocatore di potere muovere cose od oggetti a seconda delle sue stesse decisioni. Successivamente bisogna considerare lo storyboard, che mostra perfettamente cosa il giocatore può attualmente vedere e i dettagli di ogni sequenza, di ogni azione. Poi bisogna creare una tabella di marcia, nella quale organizzare il numero di scene che bisogna girare giorno per giorno, nello studio oppure in luoghi interni o esterni. E' necessario inoltre scegliere i posti dove girare, il cast, lo staff dei tecnici, il direttore della fotografia, i cameramen, gli elettricisti, i designers, i macchinisti, etc... Tutti quanti gestiti dall'occhio vigile del regista. A questo segue la fase di post-produzione del gioco, che si basa sul montaggio virtuale. Questo facilita molto la manipolazione degli spezzoni; possiamo tagliare e incollare, aumentare o diminuire la velocità dei filmati, calcolare effetti speciali, trattare i colori, e tutto questo in tempo reale, per un'immediata correzione. Una volta che il tutto è assemblato correttamente sotto forma di sequenze indipendenti poste in successione, il gioco viene trasferito nel formato video adatto. Vengono poi la colonna sonora, gli effetti audio, la musica, l'atmosfera. L'ultima parte riguarda la programmazione logica, che lancerà, interattivamente parlando, una certa sequenza animata o un determinato effetto sonoro.

PGP: Quanto tempo richiede mettere insieme tutto questo ?
MT: Produrre un'avventura grafica interamente digitalizzata porta via molto più tempo rispetto che a girare un normale film. Il tempo necessario per girare le sequenze e per il montaggio è considerevolmente più lungo, dato che, diversamente da una storia lineare, qui bisogna considerare l'interattività, che ha bisogno di molte animazioni diversificate per via delle numerose variabili e delle possibili interconnessioni. Ci piace avere una certa libertà nel trattare le immagini, cambiare la luminosità, i colori, le forme, mixare a queste gli effetti speciali ... Comunque, la maggior parte del tempo viene utilizzato per l'integrazione e il testing del gioco, con tutte quelle correzioni e finiture per cercare di renderlo perfetto. In tutto, per produrre "Urban Runner", ci sono voluti 2 anni.

PGP: Come mai avete deciso di creare un gioco usando esclusivamente grafica digitale ?
MT: All'inizio tutto quanto veniva disegnato a mano. Poi, con lo sviluppo del CAD e la sua implementazione, tutti quei fastidiosi processi di ritocco e manipolazione delle immagini vennero eliminati, velocizzando tutto il lavoro. Grazie alle nuove tecniche avanzate per l'acquisizione e la digitalizzazione delle immagini, siamo riusciti a visualizzare delle fotografie. In seguito i computer divennero più potenti e riuscirono a calcolare, ad esempio, oggetti o personaggi virtuali molto complessi. Dopodiché si è sviluppata la tecnologia digitale in relazione con le tecniche video, ma anche se il nostro desiderio era di impiegarle, eravamo impossibilitati a farlo per via del fatto che le tecnologie di allora non ce lo permettevano, non potendo visualizzare immagini ad alta risoluzione con una sufficiente velocità. Negli ultimi 5 anni sono stati fatti dei passi da gigante e oggi, grazie alle nuove ed avanzate routine di compressione e alla maggiore velocità dei microprocessori, il giocatore può gustarsi delle affascinanti storie con immagini reali.

PGP: Le nuove tecnologie video hanno cambiato il modo di costruire uno scenario ?
MT: Certamente. Utilizzando tecniche cinematografiche nascono molte domande inerenti il concetto dell'interattività. Ad esempio, come dovrebbe essere rappresentato un giocatore all'interno di una scena dove al tempo stesso deve agire ? Infatti l'utente è contemporaneamente attore e spettatore, il che significa che c'è un costante andirivieni con prospettive soggettive ed oggettive. Eppoi dobbiamo fare i conti con il problema delle sequenze e delle visuali: la stessa sequenza può essere unita a più animazioni o può essere la risultante di molte altre.

PGP: Il giocatore potrà realmente influenzare la storia con le sue decisioni ?
MT: Il giocatore non gode di completa libertà d'azione, ma è guidato quasi invisibilmente all'interno di una struttura ben calibrata, dove può esplorare, agire o costruire eventi come più gli piace. Naturalmente c'è il filo conduttore del protagonista che lo guida, e qui il trucco è di saperlo portare nella giusta direzione, fornendogli elementi che lo porteranno alla soluzione. Può compiere uno svariato numero di azioni, costruire una trappola, nascondere degli oggetti, etc... può avere a disposizione un tempo limite per compiere una determinata cosa oppure può prendersi tutto il tempo del quale ha bisogno.

PGP: Tu sei un ingegnere informatico ed elettronico. Che cosa ti ha portato nel mondo dei videogiochi?
MT: Dato che ho sempre amato giocare, fui immediatamente attratta dal primo videogame prodotto per computer. A quell'epoca il concetto di interattività era ancora in fasce e le avventure grafiche erano testuali. Io stavo lavorando per l'"Aerospatiale", programmando test balistici e già allora manipolavo immagini digitali utilizzate in simulatori di volo cercando allo stesso tempo di sviluppare ulteriormente il mio lavoro combinando la tecnologia, la creatività e i giochi. Frequentai un corso di formazione in marketing, seguito da un periodo lavorativo per accumulare esperienza presso la Coktel Vision, che già nel 1987 prometteva bene. Per un po' di tempo misi alla prova le mie capacità creando storie e confrontandomi con il concetto di interattività. Poi, nel 1988, proposi il mio primo gioco, "Melwilo", alla Coktel. Era un'avventura grafica basata sulla cultura indiana del vecchio West e per questo motivo fu premiata con la "Médaille d'Argent" dalla Città di Parigi. Venni poi nominata Project Manager alla Coktel Vision, dove diedi carta bianca alla mia immaginazione, traendo beneficio dalle innovazioni tecnologiche per creare giochi sempre più complessi, per la felicità di tutti i videogiocatori, me compresa.

PGP: Hai qualche nuovo progetto per il futuro ?
MT: Con tutte le possibilità offerte dalla multimedialità, sono sicura che presto verranno create nuove forme di interattività. L'unica cosa che ancora ci trattiene è la nostra immaginazione. Questo è il momento giusto per esplorare questa nuova forma di espressione.



Questo bel tipino mi sa che vuole farci assaggiare un po' di piombo. Io non gradirei molto, non so voi ...



Ora ho capito perché prima di attraversare è sempre meglio guardare su ambo i lati ...

capire meglio) o NKZ, ormai obbligato ad aggirarsi per la redazione munito di Roller Blades, avendo perso la mobilità di entrambi i piedi per via di uno spiacevole inconveniente: si era permesso di prendere in mano il lanciamissili giocattolo di Duke Nukem 3D (al quale il BDM è attaccatissimo, nel senso che è il suo terzo arto superiore, artificiale pure quello ovviamente) e per puro caso si è visto franare addosso uno scatolone di floppy da 10 chili che era sulla sua scrivania. Beh, sono cose che succedono, del resto Murphy diceva che la fortuna è cieca, ma che la sfiga ci vede benissimo: io ci aggiungerei semplicemente che il BDM ci vede meglio della sfiga e la maggior parte delle volte provoca più dolore fisico che morale. Ma in fondo (vabbè, molto in fondo) gli vogliamo un gran bene e sappiamo che lui ricambia questi nostri sentimenti anche se non vuole darlo a vedere. Lasciamo però questa breve divagazione sulla vita del semplice redattore per parlare di un uomo che nei guai c'è finito per davvero, e cioè Max, il protagonista di Urban Runner della Sierra. Max è un uomo fortunatissimo : ha una bella macchina, una casa da sogno, una donna meravigliosa, soldi a badilate, è sempre in vacanza, gioca con il PC senza doverci scrivere delle recensioni, si sveglia alle 11.00 del mattino e il cameriere gli porta la colazione a letto, ha un aereo personale parcheggiato in giardino, ha una seconda casa dotata di seconda donna da favola alle Maldive, anzi no, anche le Maldive sono sue ... Ehm, beh, forse ho un po' troppo esagerato, diciamo solo che Max Gardner è un tranquillo reporter investigativo (!?! NdBDM) che non ha mai avuto noie dalla vita e che ha sempre fatto tutto quanto secondo le regole del gioco. Purtroppo per lui però le cose un bel giorno cambiano e si ritrova coinvolto in una centrifuga di eventi che definirei catastrofici: l'uomo sul quale stava indagando (tale Tony Marcos) per ricettazione di denaro sporco e altre sciocchezzuole, viene trovato morto all'interno



Ed ecco qua Adda: devo dire che è molto più bella di Max...



Avete perso qualcosa ? Voi no, ma il tizio steso per terra molto probabilmente ha perso la vita. Vabbè, vabbè, non ne dico più, questa era davvero brutta ...



Beh, anche io sono capace di farlo. Non mi sembra proprio il caso di esaltarsi per così poco !

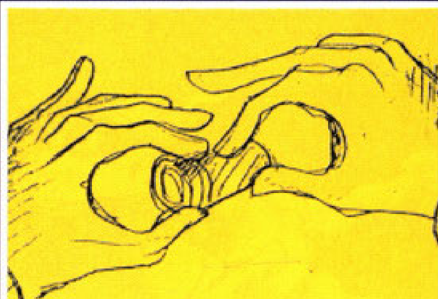
della sauna dove avreste dovuto incontrarlo per vendergli una pellicola che lo ritraeva fare affari illeciti con un politico notoriamente corrotto. Max ovviamente lo avrebbe incastrato, peccato però che qualcun'altro abbia incastrato voi: non si sa come mai e non si sa nemmeno il perché (troppo bello altrimenti) venite accusati dell'omicidio di Marcos. Come se poi tutto questo fosse solo acqua di mare (boh, non so cosa voglia dire ma ci stava bene) due killer vi stanno alle costole: la guardia del corpo di quello che ora è un cadavere essiccato vuole farvi la pelle. L'altro invece è il solito scimmione, quello che viene sempre incaricato di fare i normali "lavoretti" di routine e, se devo essere sincero, credo sia il più pericoloso dei due. Infatti ha rapito Adda, una studentessa alla quale voi tenete moltissimo e che vi sarà di grande aiuto per risolvere questo caso; in più, non contento, ha ucciso (per errore, per giunta) il vostro migliore amico. Tutto attorno a voi è buio (che sia notte?) e l'unica via di salvezza è la fuga. Inutile dire che non ci pensate due volte: da morto non potrete certo risolvere il caso no? Inizia così l'avventura, che vi vede coinvolti direttamente in prima persona per cercare di salvare la capra e cavoli : ricordate che l'unica arma che avete a disposizione è la vostra intelligenza. Credete di essere in grado di affrontare una storia simile? Beh, allora fatevi sotto, perché tra poco Urban Runner sarà a disposizione anche qua in Italia e, udite udite, ne è prevista la versione italiana!

Come sempre alla Sierra hanno voluto fare le cose in grande e per portare a termine il loro ultimo prodotto ci hanno impiegato circa due anni : 25 attori, 15 ore di spezzoni cinematografici, 4 mesi e mezzo di riprese, 60 scene al giorno e tantissime notti insonni (beh, l'ultimo punto lo posso vantare anche io!) sono solo alcuni dati che dovrebbero chiarirvi le idee sulla mole di lavoro che il team ha dovuto affrontare per regalarci questo nuovo gioco.

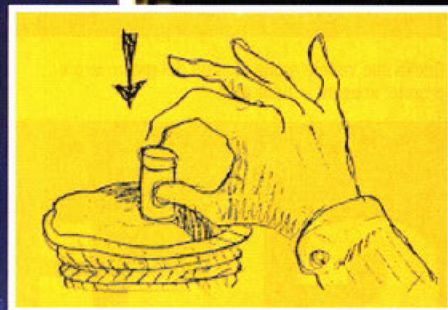
Prima di lasciarvi all'intervista con il project manager del gioco una piccola carrellata di caratteristiche: il press-pack ci parla di grafica Svga a 32.000 colori, filmati ed effetti speciali di qualità cinematografica, una super interfaccia altamente semplice ed intuitiva e 20 ore di inenarrabile suspence. Per farlo girare in bassa risoluzione (256 colori) viene consigliato un DX2 a 66 Mhz dotato di 8 Mb di Ram e di un lettore Cd a doppia velocità mentre per l'alta risoluzione (32.000 colori) la Sierra raccomanda un Pentium 90 o superiore, 8 Mb di Ram, una Svga con 1 Mb di VRam e un lettore Cd a quadrupla velocità. L'uscita dovrebbe essere imminente!

Dettagli

Titolo: Urban Runner
Sviluppatore: Sierra
Produttore: Sierra
Supporto: CD-ROM
Uscita: Imminente



Ecco a voi tre sketch preliminari .





A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Per chi ancora non lo sapesse o se lo fosse dimenticato, la Shiny è una software house che in questo ultimo periodo sta riscuotendo numerosi consensi su tutto il territorio mondiale, grazie anche al fatto che a guidarla c'è il grande David Perry. Chi è costui? Semplice: immagino che voi tutti ricorderete benissimo quel platform game "fuori di zucca" uscito poco tempo fa chiamato Earthworm Jim, così come credo ricorderete altrettanto bene anche il godibile Aladdin. Ebbene, sappiate che dietro ad entrambi questi colossal, che sono diventati famosi per la loro giocabilità e per la loro demenzialità (Earthworm Jim era davvero spaziale !) c'è proprio lui, David Perry in carne, ossa e materia grigia.

La Shiny ora ci presenta il suo ultimo lavoro, MDK, che, ancora in fase di sviluppo, promette di essere uno dei titoli più interessanti del prossimo autunno. Vediamo comunque di che cosa si tratta, dato che quello che abbiamo è più che sufficiente per delineare le caratteristiche salienti di questo nuovo prodotto.

Una storia diversa

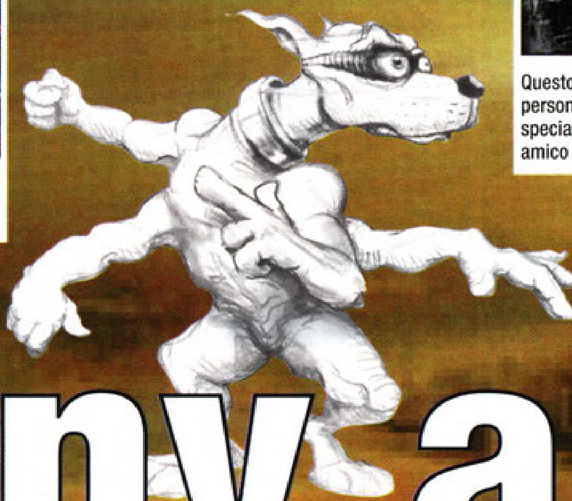
MDK è un gioco rivoluzionario che molto probabilmente saprà stupire per la nuova concezione e le nuove tecniche utilizzate per la sua implementazione: lo storyboard stesso è la prima cosa affascinante che ho potuto constatare, presenta infatti degli elementi molto accattivanti.

Ci ritroviamo sulla Terra, in un futuro non ben precisato, dove la pace regna sovrana e tutti quanti vivono allegramente a contatto della natura, respirando l'aroma dei fiori e ascoltando il melodioso canto degli uccellini (complimenti per la fantasia!): tutto questo è reso possibile grazie a un nuovo fenomeno fisico di recente scoperta : i "flussi di energia". Sviluppatisi per migliaia e migliaia di anni luce attraverso l'universo, questi misteriosissimi filamenti hanno raggiunto anche il nostro amato pianeta, avvolgendolo in una matassa cosmica di pura energia, proseguendo poi per nuove e mirabolanti avventure (!!!) attraverso lo spazio profondo. Gli scienziati, incapaci e increduli di spiegare il fenomeno, riuscirono semplicemente a capire che tutta quella energia non poteva essere sprecata, e trovarono un sistema per utilizzarla. In breve tutte le risorse naturali e chimiche che prima venivano usate per produrre forti quantitativi energetici vennero abbandonate e grazie all'utilizzo di questi flussi, sempre stabili e inesauribili, l'inquinamento scomparve su tutta la superficie del pianeta. Purtroppo gli umani non potevano sapere che cosa stava succedendo, perché mai e poi mai avrebbero potuto sospettare qualcosa di così inverosimile e terrificante al tempo stesso: quei flussi di energia in realtà erano dei lunghissimi corridoi, delle potentissime autostrade che collegavano mondi, forse universi, lontani migliaia di anni luce e quando le prime creature aliene iniziarono a sbarcare sul nostro pianeta, non fu per nulla piacevole. Cavalcando quegli eccezionali mezzi di transizione viaggiando a una velocità di poco inferiore a quella della luce, intere mandrie di creature aliene si riversarono sul nostro geoide e, come in tutte le migliori favole, la distruzione ebbe inizio. Città rase al suolo, stragi e carneficine, panico, capiredattori furibondi erano solo poca cosa


La definizione dei nemici rasenta l'impossibile.


Quella che vedete è una videata del gioco vero e proprio: scusate la risoluzione!


Questo è quello che vedrete con la visuale in prima persona: state guardando attraverso la vostra arma speciale applicata direttamente sul volto mentre un amico vi sorride in lontananza ...



Shiny alla r

rispetto al danno che la comunità umana stava subendo: l'estinzione. Nessuno però poteva sospettare che una soluzione esisteva e che stava proprio per entrare in azione! In un angolo remoto del pianeta infatti, il fenomenale scienziato Fluke Hawkins era appena rientrato da un lungo studio su di una stazione orbitante e non sapeva né avrebbe mai saputo nulla di quello che era accaduto sulla Terra se non fosse stato per i suoi amici Kurt e Bones. Dovete infatti sapere che come tutti gli scienziati che si rispettino anche il professor Fluke era costantemente immerso nello studio e niente poteva distrarlo: il BDM avrebbe potuto irrompere nel suo laboratorio segreto con il fucilone ad aria compressa di Duke Nukem 3D arrivato in redazione la scorsa settimana, fare un casino infernale (cioè la metà di quello che fa di solito), provocare esplosioni a catena e bersi tutte le provette in ebollizione che il prof non si sarebbe accorto di nulla! Per nostra fortuna però Bones, il segugio "costruito" ed "elaborato" geneticamente dal professore, e Kurt, il giovane prodigio e promessa per il futuro, si resero conto di quello che stava succedendo e avvisarono lo scienziato che constatò la gravità del problema correndo immediatamente ai ripari. C'era una sola cosa da fare: proiettare qualcuno proprio all'interno del flusso energetico che aveva avvolto la Terra per raggiungere il luogo dal quale provenivano le giganti creature aliene e risolvere così, con la distruzione globale, il problema alla radice. Bones certo non era la migliore scelta e così il professor Fluke prese Kurt e lo condusse nella sala delle invenzioni : gli fece indossare una super tuta antiproiettile, gli mise in testa uno speciale elmetto protettivo e gli affidò l'arma più potente, trasformandolo nell'Uomo Mortaio (guardatevi gli screenshot se non ci credete)! Inutile dire che voi impersonificherete il prode Kurt guidandolo al massacro della stirpe usurpatrice, attraversando galassie e universi diretti verso la base aliena dalla quale provengono tutti i mali della Terra. Pronti a partire ?



Ecco Kurt mentre sta atterrando dopo avere attraversato il flusso di energia : bello il paracadute ...

David Perry e la Shiny



La Shiny Entertainment nasce nell'ottobre del 1993 ad opera dello stesso Perry: stanco di girare per varie software house, tra le quali va annoverata la Virgin (per la quale ha sfornato Aladdin), decide di fondare la sua azienda e, prendendo con se un piccolo gruppo di programmatori provenienti da tutte le parti del mondo, mette in piedi la Shiny. Il team è affiatato e interessato a produrre splendidi videogiochi che invoglino a farsi giocare, con la certezza di distribuirli su tutto il globo proprio perché gli sviluppatori arrivano un po' da tutte le parti. Il primo e unico lavoro è una bomba. Earthworm Jim sbaraglia la concorrenza e vince: l'equipe della Shiny consolida la tecnologia detta "Animotion", che consiste nell'animare i propri eroi mediante uno stile fumettistico simile a quello adottato nei cartoni animati, rendendoli più incisivi e profondi. Perry però, che a 28 anni ha molta esperienza sulle spalle, ne sa una più del diavolo e contatta case di produzione di giocattoli ed enti televisivi iniziando così una campagna marketing per la propaganda dei suoi eroi (in redazione abbiamo un meraviglioso pupazzetto di Jim per il quale il BDM è letteralmente esploso). Nel 1995 la Shiny viene acquistata dalla Interplay, consociata con la MCA/Universal, e queste ultime due faranno la differenza: viene sviluppato un nuovo engine grafico ricavato proprio da quello precedente, ma questa volta in grado di gestire la terza dimensione. Inizia così la produzione di MDK. Il numero di persone raddoppia e le idee sono tantissime, ma Perry sa che non si può fare il passo più lungo della gamba: per il momento vuole portare a termine Murder Death Kill e poi penserà al suo nuovo prodotto che è già in cantiere, ovvero "Wild 9's".

Ma delle caratteristiche ne vogliamo parlare o no?

Eccomi, certo che ne parliamo, anzi, lo faccio subito. Premettendo che tutto il materiale che avevo a disposizione era una videocassetta contenente circa 3 minuti di filmati vari e di un CD con molte immagini e poca



I giochi di luce che si possono ammirare in questi screenshot sono molto belli. Non credo però che durante il gioco avremo il tempo per distrarci e ammirare il panorama ...

riscossa...

Intervista a David Perry





Ho avuto il piacere di parlare con David Perry e ovviamente non mi sono certo lasciato perdere l'occasione per porgli alcune domande relative al loro ultimissimo gioco. Eccovi tutto quello che sono riuscito a carpirgli:

Zolthar : Ciao David, per noi di Pc Game Parade è veramente un piacere poterti intervistare. Dopo avere visionato il materiale giunto in redazione, vorremmo porti qualche domanda riguardo il vostro ultimo prodotto : "MDK" è un gioco nuovo e rivoluzionario. Ci puoi dire da dove nasce l'idea ?

David Perry : Beh, l'idea proviene da tutto il Team di sviluppo: ci abbiamo pensato tutti quanti insieme e così "MDK" ha visto la luce. Comunque era da moltissimo tempo che desideravamo produrre un gioco come questo, ma le potenzialità dell'hardware dei PC non ce lo consentivano e sia il Megadrive che il SNES erano troppo poco potenti per potere gestire un gioco così vasto. Per quel che riguarda la storia e l'ambientazione ti posso dire che il nostro team è guidato da Nick Bruty che adora incredibilmente film come "Terminator", "The Abyss", "Blade Runner", "Aliens", "Predator" e affini: in "MDK" noterete molto l'influenza di questi colossal.

Zo : La videocassetta che ci hai mandato era davvero eccezionale: puoi dirci qualche cosa riguardo tutte quelle caratteristiche che rendono "MDK" diverso dai tradizionali videogames ?

DP: La videocassetta rivela molti dati riguardo il piano di azione di MDK: vi ritroverete in spazi completamente aperti piuttosto che nelle solite stanze o corridoi. Inoltre troverete dei nemici completamente dotati di una evolutissima intelligenza artificiale che li renderà piuttosto ostici e l'innovativo stile di gioco proietterà il giocatore in un mondo nuovo, fornendogli nuove emozioni che mai aveva potuto provare prima. Il giocatore avrà in più la possibilità di compiere azioni che non aveva mai potuto provare in altri giochi perché "MDK" cambia completamente la concezione del videogame tradizionale e la grafica molto colorata renderà il tutto più piacevole.

Zo : Sempre riguardo la videocassetta : la fluidità del gioco era molto impressionante. Puoi garantirci che anche noi lo vedremo così sulle nostre stazioni multimediali oppure avete usato un super computer ?

DP : Abbiamo utilizzato un Pentium a 133 Mhz. Comunque abbiamo appena reclutato a tempo pieno un programmatore che si occuperà di implementare e snellire ulteriormente tutte le routines del gioco per cercare di renderlo il più veloce possibile, per fare in modo che possa girare su una ampia gamma di computers. Purtroppo le difficoltà non sono poche perché l'hardware è quello che è. Il vero problema sono le schede grafiche, che rallentano di molto la velocità di esecuzione dei programmi. Quando la gente acquista delle schede video dovrebbe prestare più attenzione al prodotto che acquista perché è un investimento molto importante: dovrebbe soprattutto controllare il throughput del video, importantissimo per i videogames. Attualmente la scheda grafica più veloce esistente sul mercato è la Matrox Millenium.

Zo : Nel press-pack e nella documentazione c'erano pochi dati relativi alle caratteristiche di "MDK": per esempio, potresti dirci qualche cosa di più sul numero di livelli, le armi e i nemici che ci saranno nella versione definitiva ?

DP : Ti posso solo dire che l'intero gioco si svilupperà in 8 livelli, ognuno dei quali diviso in 4 sottolivelli per un totale di 32 sezioni che impegneranno seriamente il giocatore.

Zo : E riguardo il sonoro e gli effetti audio cosa ci puoi dire ?

DP : Per quel che riguarda l'aspetto sonoro di "MDK" abbiamo Tommy Tallarico, già vincitore di parecchi premi per le sue composizioni e mio vecchio collaboratore.

Zo : In un documento contenuto nel press-pack ci comunichi che per realizzare un vostro prodotto disponete di 6 mesi più un periodo di betatesting : da quanto state lavorando a "MDK" e quando pensi che sarà pronto ?

DP : Abbiamo cominciato a lavorare su "MDK" da Febbraio e lo finiremo entro il primo di Ottobre.

Zo : Ci saranno passaggi segreti, bonus e cose simili o prevedi nuove sorprese che dovremo scoprire da soli ? Ce ne puoi accennare ?

DP : Beh, se ti accennassi qualche cosa, non sarebbe più un segreto e non ci sarebbe più nulla da scoprire!

Zo : E per il futuro che progetti hai ?

DP : Dormire! Ovviamente soltanto dopo che "MDK" sarà finito.

Zo : Ora una semplice domanda un po' fuori dal contesto : cosa ne pensi delle software house italiane e dei loro prodotti ?

DP : Non sono mai stato in Italia, ma è una delle tante cose che ho intenzione di fare e che farò sicuramente a breve termine. L'Italia è la nazione preferita da mio padre, tanto che ha imparato a parlare l'italiano. Non conosco nessun programmatore del vostro paese, ma vorrei molto poterne impiegare uno nel mio staff di sviluppatori. La Shiny è formata da persone che provengono da tutto il mondo e crediamo che questo non possa farci che bene perché in questo modo possiamo rendere più popolari i nostri prodotti in ogni stato. Ecco perché non realizziamo mai giochi specifici per una singola nazione come ad esempio quelli dedicati allo snooker, al cricket, ecc.

Zo : Grazie David, è stato un piacere parlare con te. Ti ringraziamo molto per la tua gentile collaborazione e naturalmente speriamo di avere presto tue notizie. Ciao !

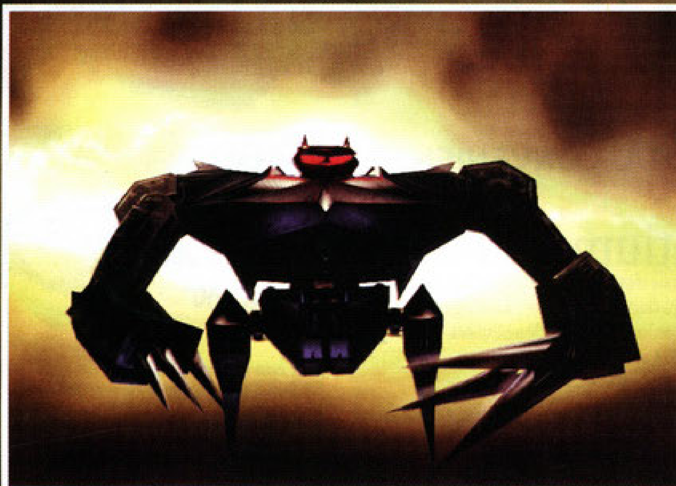
DP : Grazie a voi e ricordatevi di venirci a trovare quando volete. Ciao !



State viaggiando alla velocità della luce in un flusso di energia : dovreste vederlo in movimento come ho potuto ammirare io sulla videocassetta, perché è veramente incredibile !



Anche qua siete in pieno gioco: tutto sembra eccezionalmente reale !



Questo piccolo bestione è uno dei nostri antagonisti : Kurt al suo confronto è un criceto.

documentazione, posso solo dirvi che le informazioni in mio possesso erano relativamente pochine. David Perry comunque ci ha assicurato qualche cosa di favoloso (e se le aspettative rispettano quello che voi stessi potrete ammirare negli screenshot sparsi un po' ovunque, non gli si può certo dare torto) (confermo pienamente, ho giocato con un demo all'E3... Signori miei che sballo! NdBDM) e di mai visto prima. L'intero gioco sarà diviso in quattro sezioni per ogni livello e sarà composto da una fase "freefall" (che posso solo presumere si tratti di un avvicinamento a una base aliena in caduta libera, evitando tutte le blasterate che ci spareranno contro), da una "traversal" (che sicuramente sarà una piacevole passeggiata all'interno delle varie locazioni delle basi aliene in compagnia di tanti amici pronti a staccarci la testa), da una "boss section" (beh, il mostro di fine livello non poteva certo mancare !) e da una "blast off" (che deduco sia una fase bonus). Le quattro parti si intersecheranno tra di loro mediante lunghi filmati video. L'intero programma è stato inoltre scritto per Windows 95, ma lo potranno utilizzare senza problemi anche gli utenti di Windows 3.1 e i "Dossisti". MDK richiederà di sicuro 8 mega di Ram e un lettore Cd a singola velocità, in più la Shiny consiglia un Pentium per ottimizzare il tutto. La grafica sarà interamente in 3D e la chicca che Perry ci ha svelato è la possibilità di uccidere il nemico lentamente: pensate, potrete prendere la mira da lontano grazie al vostro potentissimo elmetto, zoomare il tutto fino ad inquadrare una rotula, spararagli e vederlo cadere rantolante: potrete poi avvicinarvi con tutta calma e far finire per sempre la sua agonia. Non è fantastico tutto ciò? Inoltre il gioco prevede il passaggio dalla visuale in terza persona a quella in prima persona, ma ancora non posso dirvi quando o in che occasioni : sappiate solo che quell'uomo con la pistola al posto della faccia siete proprio voi (modalità usata nel gioco in prima persona) e che potrete staccarvi l'arma dal capoccione per usarla come un normale mitragliatore a seconda delle fasi di gioco (terza persona).

Dettagli

Titolo: MDK - Murder, Death, Kill -

Sviluppatore: Shiny Entertainment

Produttore: Interplay

Supporto: CD-ROM

Uscita: Ottobre



Kurt si sta togliendo la pistola dall'elmetto che porta in testa ...



Il nostro alter-ego in posa plastica: la testa è veramente aerodinamica !

INFOTECA®

Chi ama scegliere...

PUNTI VENDITA
INFOTECA

Arezzo
Via Piave, 24/26
Tel. 0575/34090

Ascoli Piceno
Porto San Giorgio
Via Dei Pini, 119
Tel. 0734/676242

Bologna
Via Casarini, 5
Tel. 051/6491000

Bologna
Toscanello di Dozza
C/O Mercatone German Dox
Via I Maggio, 14/16
Tel. 051/674166

Ferrara
Via Mayr,43/A
Tel. 0532/765462

Firenze
Via Cavour, 170/r
Tel. 055/570423

Firenze
Via di Novoli, 42/B
Tel. 055/42365

Firenze
V. le Europa, 96
Tel. 055/6580991

Firenze
Borgo San Lorenzo
Via Pananti, 24
Tel. 055/8494387

Firenze
Scandicci
Via R. Paoli, 11/13
Tel. 055/255400

Genova
V.le B.te Partigiane, 146/148
Tel. 010/6986550

Genova
Via Multedo dei Pegli, 85/r
Tel. 010/591746

Genova
Sestri Levante
Via F. Fico, 49
Tel. 0185/42244

Imperia
Sanremo
Via della Repubblica, 38
Tel. 0184/506500

La Spezia
V. le Italia, 366
Tel. 0187/513223

Lodi
Via G. Rossa, 8
Tel. 0371/432368

Lucca
Viareggio
Via Ugo Foscolo, 2
Tel. 0584/30727

Milano
Via Palmieri, 25
Tel. 02/89516378

Milano
Via Bonnet, 11
Tel.02/654744

Milano
Cesano M.no
Via Duca d'Aosta, 5
0362/501976

Milano
Giussano
Via Prealpi, 13
Tel. 0362/852810

Milano
Legnano
Via Saronnese, 16
Tel. 0331/598940

Pistoia
Via Fermi, 48/B
zona ind. S. Agostino
Tel. 0573/935098

Reggio Calabria
C. so Vittorio Emanuele, 29
Tel. 0965/814055

Rep. San Marino
Domagnano
Via XXV Marzo, 27
Tel. 0549/907259

Savona
Via Quarda Superiore, 30/32
Tel. 019/856601

Savona
Albenga
Via Regione Poca, 15
Tel. 0182/555399

Siena
Via Vallerozzi, 36
Tel. 0577/411676

Varese
Castiglione Olona
Via C. Battisti, 3/B19
Tel. 0331/824767

Varese
Gallarate
C. so Sempione, 10
Tel. 0331/797379

IN APERTURA

Bari
Latina
Molfetta (BA)
Matera
Messina
Perugia
Potenza
Roma
Taranto

IPS





MICROMAX
COMPUTER & PERIFERICHE

POTENZA. AFFIDABILITÀ. CONVENIENZA.

HIT COLPISCE NEL SEGNO!!

Pentium 100 Mhz

Scheda madre chipset Intel PTriton, 256 Kb cache sincrona
CPU Intel Pentium 100 MHz, 8 MB RAM, HD W/D 1,3 GB
Scheda video Trident 1 MB DRAM espandibile 2 MB
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB
Tastiera WIN 95, Mouse 3 tasti seriale
Software:Win 95 su floppy disk
Montaggio e collaudo

RATE MENSILI A PARTIRE DA L. 75.000



L. 1.799.000*

Stampanti



L. 922.000*

HEWLETT PACKARD

HP LaserJet 5L
Fino a 4 ppm, Risoluzione 600 dpi
Esclusiva tecnologia REt



L. 599.000*

TEXAS INSTRUMENTS

MicroLaser WIN/4
4 ppm. Risoluzione di stampa 600 dpi
Semplice da usare. Ideale per Win 95

HEWLETT PACKARD



ScanJet 4S
Scanner compatto ad inserimento
F.to A4, 300 dpi,
256 livelli di grigio

L. 503.000*



L. 320.000*

OPZIONE COLORE

EPSON

Stylus 820
2.5 pagine al minuto
Risoluzione di stampa 720 x 360
anche su carta comune
Tecnologia MACH



L. 599.000*

Stilus Color II
Stampante Ink-Jet
Risoluzione di stampa fino a 720 dpi
4 ppm, 16,8 milioni di colori
Tecnologia MicroDat



HEWLETT PACKARD

L. 402.000*

HP DeskJet 400
Stampante bianco e nero
Opzione colore
Risoluzione di stampa 300 dpi

HP DeskJet 660C
Stampante a colori, risoluzione 600 x 600, 4 pagine al minuto

L. 671.000*

Canon

L. 699.000*

BJC 4100
Stampante a colori in quadricromia
Risoluzione di stampa 720 x 360 dpi
5 pagine al minuto



L. 449.000*

BJC 30
Stampante monocromatica portatile
Risoluzione di stampa 720 x 360 dpi
4 pagine al minuto

L. 529.000*

BJC 210
Stampante monocromatica opzione colore
Risoluzione di stampa 720 x 360 dpi
3 pagine al minuto

L. 969.000*

BJC 610
Stampante a colori
Risoluzione di stampa 720 x 720dpi
su carta comune! Velocissima.

Accessori

PHILIPS



L. 450.000*

Fax con telefono HFC4
Telefono-Chiamata a mani libere con ascolto amplificato, Funzione notes Fax 20 secondi-16 tonalità di grigio. Ricezione autorizzata-polling



Modem
Fax esterno
28.800 bps
Cavo e software compresi

Multimediale

CREATIVE
CREATIVE LABS

SOUND BLASTER 32 Plug & Play

Interfaccia MIDI e IDE.
Già predisposta per Windows 95.
Configurazione e riconoscimento automatici.





Kit Discovery CD 16 4X

Plug & Play
2 altoparlanti stereo, microfono
interfaccia IDE
13 titoli su CD ROM
Già predisposta per Win 95
Configurazione e riconoscimento automatici.

REVEAL

CD ROM 4X, 250ms Scheda Audio 32 bit
Wave table compatibile Windows 95
TITOLI CD in Italiano, FIFA FOOTBALL & THEME PARK



Monitor



PHILIPS

15C, Monitor a colori 15" con Autoscan
Schermo piatto
1024 x 768 NI
75 Hz

INFO

viene da noi!

INFOTECA®

EIZO

FlexScan T563
17" 1600 x 1200
(66 Hz NI)
Plug & Play

Prezzo stupendo come il monitor!

AST COMPUTER

3 ANNI DI GARANZIA

Vision 4L
Colori 14"
MPR II NI
L. 439.000*

Vision 5L
Colori 15"
MPR II NI
CHIAMARE!

Vision 7L
Colori 17"
MPR II NI
L. 1.218.000*

Notebook

EPSON

ActionNote 660/1
486 DX/2 66 MHz, 4 MB RAM
Display 9,4" monocromatico
Claris Works, Organizer Borland Sidekick e borsa compresi nel prezzo.
L. 1.840.000*
Actin Note 660 a colori L. 2.260.000*

ActionNote 890/C
486 DX/4 100 MHz
Display 10,4" da 256 colori
4 MB RAM
Claris Works, Organizer Borland Sidekick e borsa compresi nel prezzo.
L. 2.933.000*

TEXAS INSTRUMENTS

Extensa 550
P/ 75 MHz,
Display 10,4" a colori HD 525 MB removibile,
8 MB RAM
L. 3.359.000*

Extensa 450
486 DX/4 75 MHz
Display 10,4" a colori HD 340 MB
Extensa 450 L. 2.933.000*

COMPAQ

Contura 430C
486 DX/4 100 MHz
8 MB RAM
Display 10,4" a colori
HD 720 MB

AST COMPUTER

L. 2.879.000*

Monitor 15" Multimediale

Rate mensili a partire da L. 118.000

ADVANTAGE 611
Desktop, P/75 MHz
Cache Memory integrata 16KB, 8 MB RAM exp. 32
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, HD 850 MB
Scheda Video Cirrus 32 bit LB 1 MB
Monitor 15" SVGA colori Stereo Multimediale.
Tastiera italiana estesa. Scheda Audio Standard Stereo 16 bit, CD ROM 4X.
Software: WIN 95, Works, Intuit Quicken, AST Works, **Entertainment pack, Encarta**, **Cinemania**, **Golf** e Compuserve.

COMPAQ

PRESARIO 7150
Pentium 75 MHz, Bus PCI, 8 MB RAM exp. 128
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, HD 850 MB
Scheda Video fast PCI 1 MB exp. 2 MB
Monitor 14" SVGA colori NI. Tastiera italiana estesa. Scheda Audio Stereo 16 bit. CD ROM 4X.
Altoparlanti. Software incluso

AST COMPUTER

Bravo LC
Desktop
Pentium 100 MHz
Cache Memory 256 KB, 8 MB RAM exp. 128,
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB, HD 1,2GB
Scheda Video Trident 9440 32 bit 2 MB
Mouse, Tastiera italiana estesa.
Software: Dual InstallWindows 95,Windows for Workgroup
L. 2.125.000*

Software

SYMANTEC.

Norton AntiVirus Norton Utilities Norton Navigator

L. 299.000*

NAVIGA PER UN ANNO
IN INTERNET CON INFOTECA
E "VIDEO ON LINE"



L. 220.000*

OFFICE + IPSOA
Inclusi 80 modelli di lettere e moduli di uso comune nella gestione quotidiana di un'azienda (lettere di assunzione, contratti , fatture, verbali di assemblee societarie, formulari fiscali), modello di budget per la gestione completa di ben 5 prodotti e uno scadenzario fiscale.

GRANDE CONCORSO!

ACQUISTA UNO DEI PRODOTTI MICROSOFT HOME E SPEDICI LA CARTOLINA DI REGISTRAZIONE. PARTECIPERAI ALLA ESTRAZIONE DI

10 FANTASTICI Scooter Aprilia GULLIVER con casco AGV

SCEGLI E VINCI
10 SCOOTER APRILIA CON CASCO AGV
Microsoft Home

Novità

IPSE DIXIT Citazioni, aforismi e battute per tutte le occasioni, utili da consultare e divertenti da leggere. Ricerca facilitata per parola, autore etc.
L. 99.000*

ERRATA CORRIGE 2
expert system
L. 239.000*

AST COMPUTER
Canon
COMPAQ
CREATIVE CREATIVE LABS
EIZO
EPSON
FISKARS
HiT COMPUTER
Se(n)so Unico
IBM
HEWLETT PACKARD
LEXMARK
Microsoft
NEC
LOGITECH
RANK XEROX
PHILIPS
REVEAL
TEXAS INSTRUMENTS
3M
TOSHIBA
ZENITH DATA SYSTEMS
sunnyline

Pagamenti rateali: TAN e TAEG variabili sulla base della durata

Tutti i marchi si intendono registrati dai rispettivi proprietari.

Per ricevere un simpatico omaggio compila con i tuoi dati questo tagliando e spediscilo a:

IPS S.R.L.
Via dei Confini, 199
50010 Campi Bisenzio (FI),
Tel. 055/894011 r.a.
Fax. 055/8940130

Nome.......................................
Via.......................................
n°.....CAP..............Città...................
Tel ..../...........................

Pc Game 6/96

*Prezzi IVA esclusa -Salvo esaurimento scorte. Soggetti in qualsiasi momento a possibili variazioni.

TECA

La Signora Calibro 32


Ecco la mia bella macchininina che lesta lesta si prepara ad accompagnarmi in discoteca...

...e in questi casi il cappello introduttivo si rende veramente inutile...

a cura di Matteo Pavesi

The Dame Was Loaded è una "detective-story" ambientata negli anni '40 in un mondo sporco fatto di ufficiali corrotti, diamanti rubati, donne lussuriose, delitti e detective, il cui codice di onore conduce inevitabilmente nei guai (sembra la descrizione della redazione, e bravo Pavesi! NdKDM). Scott Anger è il prototipo dell'investigatore privato: saggio, riflessivo, ubriaco, con un ufficio piccolo e disordinato e un partner sempre addormentato (Vi ricordate Under a Killing Moon ???).

All'inizio del gioco troviamo Anger ubriaco e disperato perché la sua fidanzata, Angela, cantante in un night-club è stata assassinata. Per fortuna bussa alla sua porta una nuova cliente, la bella Carol Klein, preoccupata per la scomparsa del fratello Dan. Il vostro compito sarà proprio quello di investigare sulla sua misteriosa sparizione. Per far questo dovete muovervi in tutta la città a caccia di indizi, usando una mappa che potete utilizzare per spostarvi da una locazione all'altra. Non mancheranno i contatti con la polizia, con i vari ristoratori della città, con il barbiere e, naturalmente, con la redazione del giornale locale. Se sarete abili nel carpire le giuste informazioni scoprirete ben presto che le paure di Carol sono più che giustificate e che non solo Dan è sparito senza lasciare traccia, ma che anzi tutto fa supporre che si sia infilato in grossi guai, in un giro di diamanti persi, donne dallo sguardo di ghiaccio e palazzi in demolizione.

Grazie all'uso massiccio di filmati a pieno schermo e all'utilizzo di attori veri questo prodotto riesce a creare una buona atmosfera e una discreta suspance. Il numero di locazioni accessibili è piuttosto elevato fin dall'inizio, così come la quantità di personaggi con cui interagire e il numero degli oggetti che potrete portare. Questo fa sì che il giocatore abbia una certa libertà di movimento ed anzi sia costretto a pensare quale mossa sia più logico fare. L'azione è vista in soggettiva, quindi durante il gioco non potrete mai vedere in faccia il vostro personaggio, Anger. Più si va avanti con il mistero più il giocatore rimane coinvolto nell'azione, aumentando notevolmente la giocabilità, anche grazie ai nove finali diversi cui si può pervenire. E' doveroso notare anche la particolare tecnica con cui sono stati realizzati questi filmati, girati a Melbourne, dove gli attori non vengono sovrapposti al resto dell'ambiente, ma vengono filmati canonicamente (niente blue screen, motion capture et similia...). The Dame Was Loaded usa una tecnica di full motion video denominata VideoBEAM System che assicura filmati di qualità più che buona (15 frames al secondo a 256 colori) anche su computer non particolarmente potenti. Certo, a volte l'effetto di "pixelizzazione" è eccessivo e la qualità del filmato scade decisamente, ma in generale tutto rimane su ottimi livelli. La storia procede in modo non-lineare. Si possono visitare tutti i posti a qualsiasi ora del giorno e in qualsiasi ordine. La vita viene regolata dal tempo: il nostro investigatore possiede un orologio per potersi recare nei posti giusti al momento giusto. Rimane da dire comunque che il mondo esterno è indipendente dalle vostre azioni e certe cose che devono accadere in certe locazioni accadranno anche se voi non sarete presenti. La trama di questo gioco mantiene dunque vivo l'interesse poiché è piuttosto difficile rimanere completamente bloccati. L'interfaccia è piuttosto semplice, del tipo "punta-e-clicca". A seconda dell'oggetto su cui siete posizionati potrete interagire prendendolo, esaminandolo, utilizzandolo e potrete naturalmente parlare ogni qualvolta troverete qualcuno così paziente da ascoltarvi.

Praticamente indispensabile è il vostro blocchetto per gli appunti che conterrà tutte le informazioni, gli indizi che riuscirete a raccogliere. Sempre con l'appena citato blocchetto potrete utilizzare l'orologio, il portafoglio e tutti gli altri oggetti del vostro inventario.

Anche il sonoro è molto realistico e il parlato degli attori sembra sia ben sincronizzato e sufficientemente chiaro.

La recitazione inoltre mi sembra particolarmente buona, dote sicuramente non comune per un videogame. La versione da noi testata, che occupa due CD, è quella definitiva in lingua inglese, ma ci è stato assicurato che presto sarà disponibile una versione completamente tradotta in italiano.

Dettagli

Titolo: The Dame Was Loaded (La signora calibro 32)
Sviluppatore: BEAM Software
Produttore: PHILIPS
Supporto: CD-ROM
Uscita: Disponibile in inglese, in produzione la versione italiana.


Che simpaticona sarà mai questa signora?

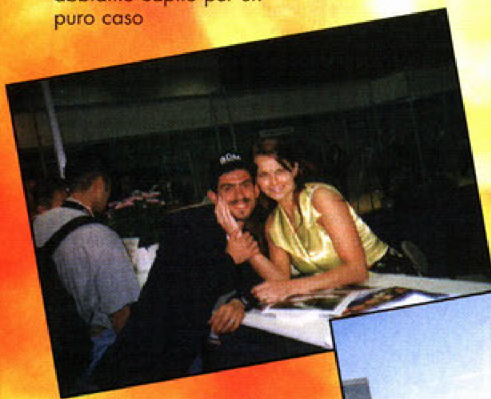

Ehm, no grazie, ho già mangiato...

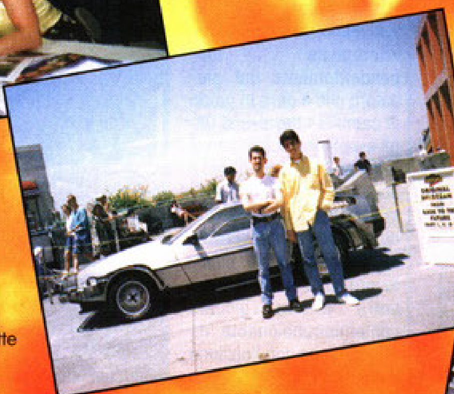

Speriamo che sia il giro buono. (A me di solito non capita mai. NdLele)

E3: Cronache dagli States

Questo mese i vostri redattori preferiti (il sottoscritto e BDM per chi avesse dei dubbi) hanno dovuto lasciare il frastuono dell'umida cantina (forse sto esagerando) dove ha sede la redazione per trasferirsi nell'assolata California, città ospite del famigerato E3, la più grande fiera mondiale di videogiochi.
Il viaggio, ben 15 ore comprensive di uno scalo a Londra per comprare qualche souvenir, è stato duro, anzi massacrante, ma qualcuno doveva pur sacrificarsi per raccontare a voi lettori quelle che sono le novità per il prossimo autunno. E poi starsene sdraiati sulla spiaggia di Malibù a prendere il sole ai piedi della torretta di Pamela Anderson non è poi così brutto come si potrebbe immaginare, anzi... Naturalmente a parlarvi dei giochi ci penseranno i nostri fidi collaboratori nelle pagine seguenti, io preferisco narrarvi le vicende di contorno che hanno animato questo viaggio di lavoro (che bella parola: LA-VO-RO, se poi rimanessi in ufficio per più di dieci minuti al giorno non sarebbe male... NdBDM).
Per prima cosa è d'obbligo parlare dell'albergo/bettola in cui abbiamo soggiornato per ben sei giorni. Se mai vi dovesse capitare di andare a Los Angeles state lontani dalla catena Travelodge. La nostra camera era al quarto piano, ma l'ascensore arrivava solo fino al terzo e per proseguire bisognava usare le scale anti-incendio. Poi, una volta sistemate le nostre cose, abbiamo cercato di accendere la luce, ma niente da fare. Solo la mattina dopo abbiamo capito per un puro caso che c'era una piccola leva nascosta peggio di un passaggio segreto in Doom. Ogni giorno capitava qualche simpatico diversivo, come il poliziotto messicano che è entrato in camera in piena notte o il distributore di lattine del pianerottolo che scaldava la Coca Cola all'inverosimile. Anche i rapporti con il personale dell'albergo erano pessimi a causa della lingua... infatti loro parlavano spagnolo e noi cercavamo di farci capire in inglese. Alla fine parlavamo in italiano e loro annuivano (così sembrava fino a quando chiedendo un asciugacapelli mi sono visto recapitare un telefono) (effettivamente gli hai chiesto un telefono, "phone" infatti, è noto, vuol dire telefono... NdBDM)
Il giorno prima della fiera siamo andati agli Universal Studios con la nostra macchina americana noleggiata all'AVIS (non quella dei donatori di sangue!): una Oldsmobile bianca... Gli studi sono veramente eccezionali, ci sono una serie di attrazioni ispirate ai film come Fuoco Assassino, E.T., I Flinstone, Jurassic Park e così via. Poi ci sono i set dei grandi film e gli immensi capannoni dove vengono girati gran parte dei telefilm per la TV come... Star Trek!!! Abbiamo anche fatto una foto vicino alla Delorean di Ritorno al Futuro, ma credo che non verrà pubblicata perché BDM preferisce le ragazze (mi ha riempito un rullino di dolci donzelle, chiamalo scemo...)
Il cibo invece è una cosa di cui è meglio non parlare; penso di non aver mai mangiato così tanti hamburger in vita mia. Da McDonald c'erano menu speciali che offrivano due panini, Coca Cola e patatine a meno di 3 dollari (4.500 lire), ma per mangiare qualcosa che non fosse gommoso bisognava andare da Johnny Rockets, locale in pieno stile "Happy Days".
A questo punto forse vi starete chiedendo "Ma questo la fiera l'ha vista o è stato in giro una settimana a farsi i c*##i suoi?". Tranquilli, la fiera l'ho vista... da lontano. Scherzi a parte, il Convention Center di Los Angeles è una struttura imponente con le pareti esterne a specchio. Effettivamente non c'è alcun paragone tra l'E3 e le fiere a cui siamo abituati qui in Italia (Abacus, Smau, Futurshow e compagnia bella). La cosa è molto più simile al'ECTS di Londra, ma almeno 30 volte più grande come estensione e con centinaia di espositori da tutto il mondo. Tra uno stand e l'altro è possibile incontrare un Klingon o Alice Cooper (ricordate Wayne's World?), Peter Gabriel e Whoopy Goldberg, il tutto nel più completo disinteresse degli americani, ormai abituati alle celebrità e assorti a mangiare imitazioni di pizza italiana.
Speriamo sinceramente che lo speciale vi piaccia e vi ricordiamo che tutti questi titoli verranno trattati in maniera molto più esauriente nei prossimi numeri...

Karim De Martino







RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Ai compagni di viaggio: il Conte, Emporio, Andrea, Max, Alex e Gatto. Alla mitica agenzia di viaggi che ha prenotato l'albergo, la Multitour. Al Pollo Loco (per l'appoggio morale), Johnny Rockets, Spago e McDonald per il sostegno alimentare. A Rolando, per averci permesso di vedere la Ferrari uscire di pista dopo 20 secondi del GP di Montecarlo e in fine a Pammy perché esiste.





a cura di Stefano Gradi

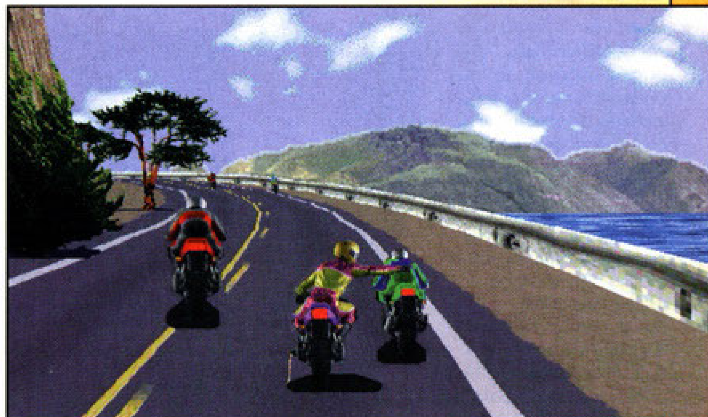
THE NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

"Ragazzi, ho visto The Need for Speed più figo", questa è in breve la descrizione del lifting per il famoso gioco di corse che vi vedrà impegnati a bordo di otto automobili eccezionali. Dato il grande successo riscosso lo scorso autunno, la EA propone una versione riveduta e corretta che comprende, oltre a migliorie grafiche e sonore, due nuovi percorsi e la possibilita' di giocare in multiplayer con otto computer collegati in rete. Ci sarà poi la possibilità di scegliere a che ora del giorno giocare e, finalmente, una bella autoradio che vi permetterà di ascoltare le 12 nuovissime tracce audio presenti sul CD. NFS S.E. dovrebbe essere disponibile quando leggerete queste news.



ROAD RASH

E' finalmente in arrivo sui nostri PC, e più precisamente per quelli dotati di Windows 95, Road Rash, la conversione per home computer del grandioso gioco di corse motociclistiche che ha spopolato qualche mese fa sulle console dell'ultima generazione quali Playstation e 3DO. Road Rash vi vedrà impegnati lungo strade di montagna, canyon e viali di città. Il gioco sarà arricchito di texture ad alta definizione, il motore grafico trarrà vantaggio dalle nuove routine grafiche sviluppate dalla Microsoft per Windows 95, dandovi così un elevata sensazione di velocità. Sarà molto curata anche la parte audio, con effetti stereo surround e colonna sonora firmata da sei grandi gruppi rock: Soundgarden, Paw, Swervedriver, Therapy, Monster Magnet e Hammerbox. Il CD conterrà anche dei videoclip tratti dai loro più grandi successi. Per cavalcare questa meraviglia, però, dovremo aspettare la fine del 1996.



AH-64D LONGBOW

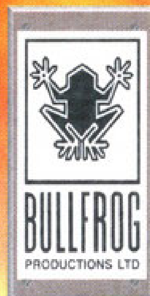
Sviluppato dalla sottoetichetta Jane's Combat Simulations, gia' autrice di ATF, questo titolo si propone come la simulazione definitiva di quella meravigliosa macchina da guerra che è l'Apache, forse il più potente elicottero mai costruito. Il gioco vanterà una grafica 3D di incredibile qualità realizzata utilizzando le tecnologie più avanzate, texture ad alta definizione, comportamenti dell'elicottero secondo le reali leggi fisiche. AH-64D Longbow sarà una vera e propria simulazione, i dati immessi nel gioco sono ricavati dall'immenso archivio della Jane's che, per chi non lo sapesse, è la casa editrice di pubblicazioni militari più importante al mondo. Non è necessario descrivere tutte le caratteristiche di questo titolo adesso perchè è praticamente ultimato e dovrebbe essere disponibile all'inizio di giugno e dovreste trovare la recensione su questo o, al massimo, sul prossimo numero.



SYNDICATE WARS

Il seguito del pluriacclamato Syndicate è stato rimandato ancora una volta, si parla di fine '96. Alla Bullfrog ci hanno raccontato che tutto questo ritardo è dovuto al fatto che i programmatori vogliono che il gioco sia perfetto sotto ogni punto di vista. Da quello che si vede, comunque, questo titolo sembra essere veramente un capolavoro. Ambientazione cyberpunk e atmosfera apocalittica promettono di far vivere ore e ore di divertimeno elettronico. Il giocatore si trova al comando di una banda composta da quattro cyber-agenti che dovranno usare tutti i metodi possibili per guadagnare il controllo del pianeta. Saranno a disposizione armi di ogni tipo, pezzi di ricambio per gliagenti e altre diavolerie che permetteranno stragi a non finire. Syndicate Wars combinerà un mix di strategia e azione senza eguali, bisognerà pianificare alla perfezione le proprie mosse e poi cercare di metterle in pratica, vi assicuro che non sarà facile. La grande novità rispetto al primo episodio, è rappresentata dal motore grafico, non più una visuale isometrica fissa, ora ci attende un nuovissimo mondo in 3D capace di ruotare di 360 gradi, zoom-in e zoom-out istantanei e sorgenti di luce e riflessi calcolati in tempo reale. Il mondo di Syndicate sarà completamente autonomo, la popolazione interagisce indipendentemente dal giocatore che è però in grado di cambiare l'evolversi degli eventi. Purtroppo non ci resta che metterci buoni e aspettare la fine di quest'anno per mettere le mani su questo che sembra essere l'ennesimo capolavoro dei Bullfrog che potrà essere giocato contemporaneamente da otto persone con l'opzione multiplayer.









DUNGEON KEEPER

Secondo titolo presentato dalla casa della rana toro, quasi ultimato e pronto per essere giocato. Come al solito Peter Molyneaux e i suoi compari si distinguono per l'originalità delle loro produzioni.

In passato tutti vi hanno messo al comando di un gruppo di eroi che dovevano entrare in un dungeon e sconfiggere via via i mostri che il signore delle catacombe gli scagliava contro per poi giungere all'immancabile scontro finale. Bene, questa volta sarà il contrario, voi sarete, appunto, i dungeon keeper e dovrete fermare in ogni modo i gruppi di combattenti che cercheranno di sconfiggervi. Un altro gioco che combina azione e strategia e che permetterà di essere giocato in multiplayer. I dungeon saranno rappresentati tridimensionalmente, capaci di ruotare di 360 gradi e naturalmente saranno abbelliti da incredibili texture. Dungeon Keeper dovrebbe essere disponibile per quest'estate. Sperem!



TRIPLE PLAY 97 TPC AT SAWGRASS

L'unico gioco completamente nuovo è Triple Play 97, una simulazione di Baseball con la licenza della Major League americana. Viene presentata come la simulazione più accurata mai realizzata per il gioco delle mazze e delle palline. I giocatori presenti saranno più di settecento, gli stadi saranno riprodotti fedelmente, ci saranno diverse modalità di gioco disponibili. Tiple Play 97 dovrebbe essere disponibile all'inizio della prossima estate. TPC at Sawgrass, è un semplice add-on per PGA Tour Golf, un nuovo percorso da diciotto buche che rappresenta fedelmente quello vero situato a Ponte Vedra, in Florida. Se avete voglia di tuffarvi nella natura e allo stesso tempo di giocare a golf, verso la fine di giugno potete recarvi ad acquistarlo.

CRUSADER: NO REGRET



Tutti i fan di Crusader: No Remorse, saranno presto accontentati; è in arrivo il seguito del pluripremiato gioco Origin. No Regret incomincia proprio dove era finito il suo predecessore: impersonando un combattente dovrete ancora una volta prelevare un po' di armi dal vostro arsenale per scatenarvi contro l'oppressiva World Economic Construction, questa volta però, l'azione si svolgerà sulla luna. Tra voi e lo scontro finale con il capo dei capi, il corrotto Draygan, si porranno le forze militari della colonia penale lunare. L'azione sarà frenetica e continua, con un'ambientazione incredibilmente realistica arricchita da un sonoro surround stereo (molto probabilmente questa caratteristica inizieremo a chiamarla S3, dato che tutti i giochi della nuova generazione sembrano comprenderla). Questo secondo episodio sarà diviso in decine di missioni di distruzione e di sabotaggio con la possibilità di usare armi completamente nuove.Crusader: No Regret dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi a settembre.

PRIVATEER: THE DARKENING

Ecco uno dei giochi più spettacolari ammirati all'E3, come di consuetudine di casa Origin.

The Darkening viene descritto come il primo film interattivo europeo, interpretato da attori come John Hurt, Christopher Walken e Clive Owen. Appartenente alla saga di Privateer, questa produzione vanterà una spettacolare grafica SVGA e degli effetti sonori da brivido.

Il gioco vi vedrà protagonisti dello spazio, dovrete stabilire dei rapporti commerciali, ricercare dei pericolosi criminali, fornire protezione ad aree in pericolo, difendere un pianeta attaccato da degli invasori, consegnare un carico di oggetti preziosi, compiere voli di ricognizione per le forze militari che ve lo richiederanno; insomma, dovrete guadagnarvi da vivere in qualsiasi modo possibile, anche illegalmente. Diciotto differenti navicelle spaziali e una larga quantità di innovazioni tecnologiche vi permetteranno di viaggiare a lungo per le galassie. Le missioni disponibili saranno centinaia, grazie alla possibilità di seguire una trama precostituita oppure di generare missioni in base a dei parametri variabili. Probabilmente uno dei migliori titoli dell' anno. Per la configurazione BDM mi ha parlato di DX2 66. Dovere di cronaca, a capo del progetto c'è Erin Roberts, fratello di Chris, scusate se è poco... Uscita prevista per fine anno.



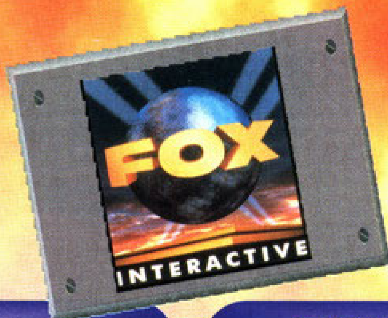
ULTIMA ONLINE

Ultimo titolo (sarà un caso?) presentato dalla casa di Lord British è la versione Online di Ultima. Già dal nome avrete capito che vi verrà offerta la possibilità di giocare a Ultima sulla rete delle reti.

Questo titolo permetterà a migliaia di persone di sfidarsi via Internet, dando vita a centinaia di situazioni diverse in tutto il mondo. Il gioco vantera' un mondo in 3D reale, una grafica in SVGA e un sonoro 16bit stereo. La caratteristica principale di Ultima Online è quella di essere il primo titolo Internet-Only della Origin e per essere giocato non richiederà l'affiliazione a gruppi come Ten o Dwango. Il gioco è gia stato testato da mille persone funzionando alla perfezione anche se rimangono delle sezioni da completare. L'uscita è prevista per la fine del prossimo inverno.







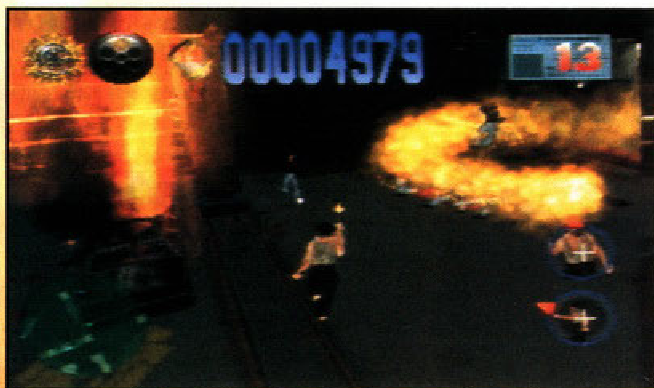
ID4 Indipendence day

Cosa c'è di meglio che svegliarsi la mattina e trovare la terra invasa dagli alieni? Solo una cosa è più paccosa di questa: doversi sbattere per farli tornare da dove sono venuti! Fortunatamente questo non capita tutti i giorni, ma è quello che dovrete fare in questo coinvolgente simulatore, nel quale sarete alla guida di alcuni fra i più potenti jet messi a disposizione dalla tecnologia terrestre, coi quali dovrete distruggere le postazioni aliene sulla terra e liberare ogni singola città dalla schiavitù, il tutto in una bella grafica 3D interrotta da qualche filmato. Disponibile per fine anno in formato PC CD-ROM.



DIE HARD TRILOGY

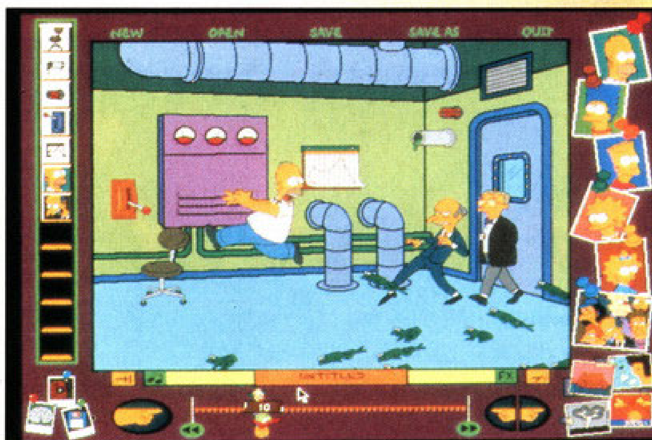
Il primo prodotto presentato dalla Fox Int. e' una trilogia che comprende tutta la serie di DIE HARD, un videogame interamente basato sui tre film interpretati da Bruce Willis. Si tratta di un videogame in stile arcade durante il quale sarete impegnati in tre differenti missioni: liberare degli ostaggi da un grattacielo, uccidere un gruppo di terroristi e infine andare alla ricerca di alcune bombe sparse per la città di New York. Il tutto girerà grazie ad un motore in grado di generare una grafica 3D che, dalle foto, sembra sia in grado di generare immagini in bassa risoluzione. Disponibile da fine mese sarà distribuito in formato PC CD-Rom.





THE SIMPSONS CARTOON STUDIO& THE SIMPSONS VIRTUAL SPRINGFIELD

Ecco due titoli che faranno la felicita di tutti i fans dei Simpson (me compreso..).
Il primo non è altro che un editor grazie al quale vi sarà possibile creare sul vostro baracchino domestico degli inediti e originalissimi episodi della più strampalata famiglia statunitense. Saranno disponibili tutti i personaggi della serie televisiva, più di 100 suoni e voci originali e una infinita di opzioni che vi permetteranno di creare un vero e proprio cartone animato. Il secondo e invece un' avventura interattiva, durante la quale vestirete i panni del mitico Bart Simpson impegnato in alcune delle più esilaranti e pericolose azioni da teppistello in erba.
Potrete visitare casa Simpson interagendo con i tantissimi oggetti che troverete lungo il vostro cammino per le vie della città di Springfield.



ALIENS Vs PREDATOR

Era ora che qualcuno mettesse l'uno contro l'altro i due extraterrestri più crudeli e spietati del cinema!!
Sto parlando di Predator e Alien, le due figure più rappresentative dello spazio che, ormai stufe di falciare le gambe ai poveri terrestri, hanno finalmente deciso di vedersela tra di loro per decidere a suon di pugni, morsi, ecc, chi e il più figo dell'universo...chi vivrà vedrà (io continuo a dire che il più forte dell'universo è He-Man).
Sarà comunque possibile prendere le parti di in terzo giocatore, un povero essere umano pronto ad uccidere entrambe i mostri per liberare l'universo da queste due figure a dir poco raccapriccianti.
Fiore all'occhiello di questo titolo sarà la grafica 3D in alta risoluzione, che farà di questo gioco una chicca da non perdere.
Disponibile in formato PC CD-Rom.

THE X-FILES

Visto l'enorme successo ottenuto dalla serie televisiva c'era da aspettarselo che qualcuno, prima o poi, avrebbe trasferito le avventure di Fox Molder e Dana Skully sul monitor di un computer. E chi avrebbe potuto farlo, se non quelli della Fox Interactive?
In breve si tratta di una avventura interattiva durante la quale parteciperete alle indagini svolte dai due intrepidi agenti dell'FBI, impegnati nella risoluzione dei più intricati e misteriosi X-FILES.
Realizzato con la partecipazione di David Duchovny e Gillian Anderson (gli interpreti degli episodi della serie TV), questo titolo vanta l'utilizzo della tecnica chiamata VirtualCinema (c), grazie alla quale sembra sia possibile creare ambientazioni multidimensionali. Per Windows95 sarà disponibile in formato PC CD-Rom.

Abbiamo perfezionato il monitor perche' l'uomo tiene molto alla sua immagine.





Sono 4 i **nuovi Monitor Samsung** per il mondo dell'informatica. Sono molte le ragioni per preferirli: **qualità delle immagini, fedeltà dei colori, facilità d'uso**. Un esempio per tutti: il modello SM17GLsi. I 4 nuovi modelli, da 15" e da 17", si distinguono soprattutto per la risoluzione delle immagini di livello professionale, per il pannello di controllo con la funzione On Screen Display e per la dimensione Dot Pitch. La gamma Samsung include altri 4 modelli, un Monitor da 20" e tre da 14", che rispondono ad ogni esigenza di utilizzo e brillano per tecnologia superiore. **Tutti i Monitor Samsung sono totalmente compatibili con il nuovo ambiente operativo Windows '95** per PC Dos, con i computer Apple e con i server. I Monitor Samsung da 15", 17" e 20" hanno 3 anni di garanzia totale. Ulteriori informazioni presso i migliori negozi di informatica oppure scrivendo a:

Samsung Electronics Italia S.p.A. - Div. Information Equipment
Via C.Donat Cattin,5 - 20063 Cernusco s/N - Milano - Tel.02/921891

SAMSUNG

TOTAL QUALITY LIFE

DOS, Windows, Windows '95, Apple sono marchi registrati.





a cura di Riccardo Landi

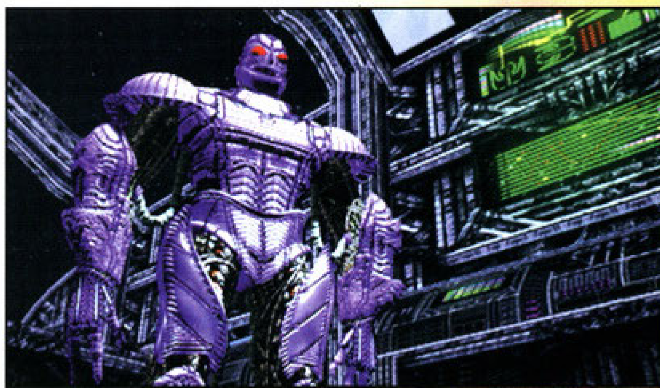
NHL POWERPLAY '96

Questa nuova simulazione di Hockey, promette di essere la più realistica e la più frenetica che abbiate mai visto. Vi permetterà di gestire un intera gamma di schemi di gioco sia in difesa che in attacco e l'intelligenza artificiale sarà così avanzata da farvi credere di giocare con persone in carne ed ossa. Le animazioni sono state realizzate filmando dei veri giocatori dell'NHL con la tecnica del motion capture in modo da avere il maggior grado di realismo possibile. In NHL Powerplay '96 saranno presenti tutti i giocatori del campionato originale in modo da rispecchiare le vere caratteristiche di ogni squadra. La visuale di gioco sarà simile a quelle delle simulazioni della EA Sports e gli effetti sonori sono stati presi direttamente da vere partite di hockey. Sarà possibile giocare fino a sei giocatori in cinque modalità differenti: testa a testa, esibizione, campionato, play-off e addirittura il campionato mondiale nel quale potrete confrontarvi con le squadre nazionali di tutto il mondo.



GRID RUNNER

Basato su un classico ed elementare schema di gioco, Grid Runner vi vede nei panni di Axel, un pilota spaziale finito nelle grinfie del potente e diabolico Vorga. Per riuscire a tornare in libertà dovrete attraversare i labirinti dei 16 pianeti di Vorga; contando che ci sono tre labirinti per ogni pianeta, affronterete la bellezza di 48 livelli di crescente difficoltà. Come stavo dicendo, lo schema di gioco è molto semplice: in questi labirinti dovrete raccogliere un determinato numero di bandiere evitando di farvi catturare dai vari mostri sparsi per i livelli. Se però venite catturati, allora toccherà a voi rincorrere l'alieno e catturarlo prima di potervi rimettere alla ricerca delle bandiere. È possibile giocare anche in rete (fino a quattro giocatori) e in questo caso dovrete catturarvi a vicenda. Il vostro personaggio, comunque, avrà a disposizione un tot di energia magica che potrà consumare come meglio crede costruendo collegamenti fra piattaforme, aumentando la propria velocità, ecc. Grid Runner sarà disponibile in ottobre.



LANDS OF LORE: GUARDIANS OF DESTINY

Come avrete già capito, si tratta del seguito dell'acclamatissimo Lands Of Lore: The Throne Of Chaos. A detta della Virgin, questo gioco rivoluzionerà il modo di pensare agli RPG; sviluppato dalla Westwood Studios, sarà il primo gioco di ruolo che utilizzerà un ambiente in vero 3D con una libertà di movimento a 360°. In questo episodio, nei panni di Luther, vi inoltrerete in mistiche terre con paesaggi mozzafiato e castelli da esplorare. Tutto il gioco sarà caratterizzato da tetre ambientazioni e dietro ogni angolo vi attenderanno terrore e morte. Con l'evolversi del gioco, diventerete sempre più forti acquisendo nuove abilità e conoscenze, ma così sarà anche per i vostri nemici che, grazie alle nuove routine di intelligenza artificiale, vi daranno del filo da torcere. Il seguito di Lands Of Lore uscirà alla fine di quest'anno e, secondo quanto dice il vice presidente alle vendite della VIE: "Quello che la Westwood ha fatto per i giochi di strategia in tempo reale con Command & Conquer, ora verrà fatto anche per i giochi di ruolo".



BROKEN SWORD

Per tutti gli avventurieri ecco qui Broken Sword. Questa nuova avventura della Virgin vi mette nei panni di un turista americano a Parigi che casualmente trova un manoscritto medievale che svela i segreti dei cavalieri templari. In questa specie di diario si narra che, in realtà, dietro l'ordine templare c'era un piano diabolico per gettare l'umanità in un'era oscura. Naturalmente George, il vostro alter ego, invece di portare il manoscritto alla polizia comincerà a indagare finendo risucchiato in un vortice di intrighi e misteri. Tutti i disegni, sia gli ambienti che i personaggi, sono stati realizzati a mano dai Don Bluth Studios (famosi per i loro lungometraggi tra i quali "Brisbi e il segreto del Nimh" e per i laser disc di Dragon's Lair e Space Ace). Broken Sword sarà in 640x480 con scrolling in parallasse, avrà un'interfaccia semplice ed intuitiva e uscirà per Windows 95 in agosto.







GOLDEN NUGGET

Se amate il gioco d'azzardo, Golden Nugget vi darà la possibilità di entrare nel famoso Golden Nugget Hotel di Las Vegas. Questa "simulazione di casinò" (conosco qualcuno che attende da tempo un prodotto del genere... NdBDM) vi permetterà di sperperare soldi in quattordici giochi che comprendono la classica roulette, il BlackJack, quattro diverse Slot Machine e un Video Poker. Tutte le schermate sono state realizzate in 3D e riproducono gli ambienti originali dell'hotel ovvero un'accozzaglia di marmo, ottone e cristallo. Se però l'azzardo non vi basta, c'è anche un piccolo giallo nel quale dovrete trovare il fantomatico "Chaos Chip", un avanzatissimo processore che predice i risultati di qualsiasi gioco. A questo piccolo film interattivo prenderanno parte otto attori tra i quali Adam West, il caro vecchio "Batman con la pancetta" dei telefilm anni '70.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT

L'annunciato seguito di C&C sta per arrivare (si parla comunque di ottobre). C&C: Red Alert uscirà sia per DOS che per Windows 95 e offrirà la più avanzata intelligenza artificiale che si sia mai vista.
I miglioramenti rispetto al suo predecessore sono davvero tanti; in anzitutto, sotto Windows, la grafica sarà interamente in 640x480, ci saranno più di trenta nuove unità e strutture tra le quali spiccano i ladri, i medici, cani d'assalto, spie, mine, paracadutisti, MIG, ecc. Anche il controllo delle unità stesse è stato migliorato: potrete far viaggiare le truppe in formazione e, se volete, potrete decidere il tragitto da far seguire a un'unità per raggiungere un determinato obiettivo (era ora! NdBDM). Se questo non vi basta, posso aggiungere che potranno giocare fino a sei persone collegate in rete, le mappe saranno grosse il doppio dell'originale e potranno essere editate per le sfide con i vostri amici. Ciliegina sulla torta: potrete sfidare chiunque per il mondo via Internet.

GALACTIC MIRAGE

Ecco un altro titolo di strategia in tempo reale. Questa volta non si tratterà di salvare il mondo o cose del genere, in Galactic Mirage dovrete addirittura contendervi il dominio di intere galassie. Dovrete mettere in piedi l'impero più potente dell'universo: per far questo imparerete a gestire le vostre risorse badando alle basi lunari, alle installazioni satellitari, alle flotte stellari, ecc. Come in ogni gioco di strategia che si rispetti, anche in GM ci sarà il centro di ricerca utile per scoprire quei nuovi gingillini che saranno fondamentali per la vostra riuscita. Anche in questo caso l'intelligenza artificiale è stata molto curata e il livello di difficoltà è completamente customizzabile in modo da soddisfare il maggior numero di giocatori; inoltre saranno presenti tutte le opzioni per il gioco in rete, via modem e via Internet. L'intero aspetto grafico del gioco è stato sviluppato su workstation SGI e per quanto riguarda la colonna sonora è stato adottato un sistema audio interattivo (da quanto abbiamo capito una sorta di iMuse) che contribuirà a coinvolgere totalmente il giocatore.



HEART OF DARKNESS

L'attesissimo gioco partorito dalle menti dei creatori di Another World e Flashback continua a farsi attendere in quanto l'uscita prevista è ottobre. Questa avventura arcade in perfetto stile Flashback vi metterà nei panni di un bambinetto di nome Andy che dovrà entrare nel mondo dei suoi incubi per ritrovare il suo cagnolino Whisky.
Purtroppo, a parte la data d'uscita, non ci sono grosse novità. Eric Chahi afferma che la grafica del gioco sarà più simile ad un dipinto invece che a una fredda immagine 3D creata al computer (anche se per realizzare HOD hanno utilizzato 3D Studio) e i personaggi saranno in stile cartoon.
Le musiche, per le quali è stata utilizzata un'intera orchestra, sono state composte da Bruce Broughton, autore delle colonne sonore di "Miracolo sulla 34° strada" e "Tesoro, mi si è allargato il ragazzino" o qualcosa di simile, non mi ricordo il titolo esatto del film...







CADDY HACK: HAUNTED MINIATURE GOLF

Tutti i puristi del golf stiano alla larga da questo prodotto; indubbiamente ci troviamo di fronte a qualcosa di molto originale. Più precisamente si tratta di una simulazione di "minigolf infestato". Sì, avete capito bene, dovrete affrontare nove buche spettrali infestate dai fantasmi. Fino a quattro giocatori si potranno sfidare su percorsi ambientati in tetri sfascia carrozze con tanto di bambole decapitate, sul Titanic, dove i pinguini cercheranno di deviarvi la palla, per arrivare fino alla buca dell'aldilà dove in base alla vostra prestazione verrete mandati in paradiso o gettati negli inferi. Molto spesso vi troverete a dover risolvere dei piccoli puzzle logici per riuscire a recuperare la vostra pallina che sistematicamente finirà in posti assurdi. Un mix di horror, minigolf e umorismo rende questo titolo uno dei più originali degli ultimi tempi. Uscita prevista in ottobre per Windows 95.



SCORCHED PLANET

Andate pazzi per gli elicotteri, ma siete anche appassionati di carri armati? A parte il fatto che fareste meglio a chiarirvi le idee, penso che la Criterion Software abbia trovato una soluzione al vostro problema.
Infatti, in questo loro primo lavoro pubblicato dalla Virgin, vi troverete alla guida di un MVII, un mezzo da combattimento con la particolare capacità di trasformarsi istantaneamente da elicottero a carro armato e viceversa. Come avrete capito tutto si svolge nel futuro (precisamente nel 2230), ma lo scopo alla fine è sempre lo stesso: salvare il proprio popolo.
Scorched Planet utilizza un particolare motore 3D che si dice sia miracoloso; ci saranno 18 missioni da portare a termine e si potrà giocare anche in multi-player. Tutto questo in autunno per Windows 95.

SCREAMER 2

Senza ripetervi il discorso sulle sinapsi, ecco un altro interessantissimo seguito; il successore di Screamer si avvarrà di sei nuovi percorsi (tra i quali la giungla dell'America Centrale e l'Egitto) e di quattro nuove macchine tra le quali scegliere. Il motore 3D è stato completamente riprogrammato; ci saranno agenti atmosferici come la pioggia, e su ogni percorso si potrà gareggiare sia di notte che di giorno. Screamer 2 uscirà per Natale.

CYBERIA2: RESURRECTION

A meno che non abbiate qualche problema a livello di sinapsi, dovreste aver capito che il titolo di cui sto parlando è il seguito del vendutissimo Cyberia. Il primo episodio terminava con la cattura di Zak Kingston da parte della FWA, ora, dopo essere stato in ibernazione per tre anni, Zak è stato riportato in vita da una misteriosa banda di ribelli che vuole distruggere la FWA. Il gioco sarà caratterizzato da un nuovo motore per i combattimenti (lo schermo potrà riempirsi di lottatori senza alcun rallentamento) e, più in generale, offrirà il triplo dell'azione del suo predecessore. Se vi collegherete al sito Web <www.xatrix.com> verrete a conoscenza di tutto ciò che è accaduto fra il primo e il secondo episodio e altro ancora. Se tutto va bene la recensione sarà su qyesto stesso numero.

BLADE RUNNER

Anche se questo titolo non compare nelle press release, il nostro inarrestabile BDM è riuscito a dargli un'occhiata e ci ha assicurato che si tratta di un'avventura davvero niente male, interamente realizzata in grafica 3D e basata su una delle pellicole più belle che mente umana abbia mai potuto concepire (anche perché di film extraterrestri ancora non ne abbiamo, e supposto anche che li avessimo non è sicuro che lo standard VHS sia conosciuto al di fuori del nostro pianetino); sui prossimi numeri ne saprete sicuramente di più.

A cura di
Alessandro "Zolthar" Debolezza





STARCRAFT



L'ultimo titolo non è comunque da meno rispetto ai due precedenti, infatti si preannuncia come qualche cosa di molto interessante. In questo caso stiamo parlando di uno strategy game spaziale che si svolge in tempo reale, dove noi avremo il compito di ristabilire l'ordine e la pace nella galassia: a causa di una invasione aliena infatti, gli equilibri si sono rotti e noi, al comando di una delle tre possibili casate a nostra disposizione (ognuna delle quali possiede armi, tecniche e potenzialità differenti) dovremo affrontare gli usurpatori, incrementando le unità della flotta stellare usando risorse particolari (tipo la legna e l'oro di Warcraft). Anche per questo titolo le notizie non sono tantissime, ma è previsto il gioco via Internet e la Blizzard ci assicura che se ci sono piaciuti Warcraft I & II, Starcraft non mancherà di stupirci (essenzialmente infatti dovrebbe essere una sorta di Warcraft spaziale...). Il gioco sarà interamente realizzato in grafica SVGA e le premesse sono davvero interessanti: non appena avremo altre notizie utili, ovviamente sarete i primi a saperle.

DIABLO

E' il titolo di punta con il quale gli sviluppatori della software house californiana vogliono demolire il mercato e sbaragliare ogni possibile concorrenza. Diablo è un RPG basato su delle nuovissime concezioni strutturali che non sono mai state implementate fino ad ora, prima tra tutte la possibilità di giocare via Internet sul server principale Battle. Net con un numero impressionante di giocatori. In sostanza stiamo parlando di un gioco di ruolo che trasporterà il protagonista in un antico mondo medievale ricco di insidie, trabocchetti, trappole, entità malvagie e demoni che dovrà affrontare per riuscire a portare a termine il gioco e salvarsi la vita. Il concetto fondamentale sul quale si basa Diablo è un particolare engine che costruisce dei livelli sempre nuovi ogni volta che il giocatore vorrà fare una partita, inserendo labirinti, stanze, corridoi, tesori, scale e mostri di ogni genere, assicurando un'infinita longevità a questo prodotto.
I programmatori ci promettono una grafica completamente isometrica a tre dimensioni e renderizzata in ogni minima parte, un engine molto avanzato, la possibilità di giocare appunto in multiplayer via Internet, più di 100 mostri tutti differenti con potenzialità e caratteristiche particolari, tutto accompagnato da una grafica in alta risoluzione SVGA che ci terrà col fiato sospeso. Noi aspettiamo e ovviamente speriamo che il gioco finito sia bello come dicono loro (da quello che ho visto a Los Angeles posso confermare pienamente! NdBDM): l'uscita è prevista per questa estate.



WARCRAFT II : BEYOND THE DARK PORTAL

Beh, dire che quelli della Blizzard sono famosi per via del notevole successo riscosso grazie a Warcraft e a Warcraft II penso sia più che superfluo, però è d'obbligo, visto che questo nuovo titolo vede coinvolto proprio l'ultimo wargame fantasy che ha venduto oltre 500.000 copie in tutto il mondo nei soli primi tre mesi dalla data di uscita. Infatti Beyond the Dark Portal è un data disk per Warcraft II e promette davvero molto bene: dopo avere distrutto il sacro portale di Azeroth, gli umani hanno scoperto che il passaggio interdimensionale dal quale provengono gli orchi continuava ad esistere ed era ancora aperto, tanto che le tribù orchesche perseveravano a fluire copiose nel loro mondo, ormai non più pacifico. In questa nuova avventura strategica verremo proiettati proprio attraverso questo mistico passaggio, entrando direttamente a far parte per la prima volta del fantastico mondo degli orchi. Avremo a disposizione ben 24 nuove missioni e oltre 50 nuove mappe scelte dai programmatori della Blizzard, che includono nuove sequenze animate e nuove musiche d'autore mantenendo invariato lo stile di gioco e ovviamente rendendo ancora possibile giocare in rete fino a otto giocatori. Giustamente per poterlo sfruttare dovrete avere la versione completa di Warcraft II : Tides of Darkness e un sistema adeguato a farne girare la versione originale.







MUTANT PENGUINS

"Sradicare i pinguini mutanti a tutti i costi": questo il vostro obiettivo, e scusate se è poco! Il motto che sta alla base del nuovo titolo della Gametek la dice già lunga su questo gioco, presto disponibile nel formato PC CD-ROM: sembra infatti che un esercito di pinguini completamente fuori di melone abbia deciso di distruggere il mondo (!) attivando una letale arma dall'inimmaginabile potere distruttivo; naturalmente i fortunati prescelti per salvare il nostro malcapitato pianeta sarete proprio voi e quindi preparatevi a fronteggiare una massa di feroci bestioline, a cui le radiazioni hanno fatto andare il cervello in pappa. Mutant Penguins è fondamentalmente un arcade in cui il vostro compito sarà quello di guidare il protagonista tra i diversi livelli, cercando di eliminare il maggior numero di mutanti possibili.

Fortunatamente nella vostra avventura non sarete da soli, ma verrete aiutati in diversi modi dai pinguini ancora sani. Saltando tra una piattaforma e l'altra, avrete la possibilità di raccogliere bonus, armi e power-up che vi renderanno più semplice la vita essendo addirittura in grado di costruire trappole e macchinari che vi permetteranno di sbarazzarvi una volta per tutte degli antipatici invasori antartici. Sarete inoltre in grado di poter scegliere di giocare con due diversi personaggi entrambi caratterizzati da poteri, armi ed abilità propri che vi permetteranno di affrontare in diversi modi questo mix di azione frenetica, condito da diversi elementi strategici.



NET: ZONE

Rimanendo al passo con i tempi, anche la Gametek si lancia nel mondo della realtà virtuale: Net:Zone è infatti un'avventura che permetterà al giocatore di trovarsi immerso in un mondo completamente immaginario da esplorare in ogni sua parte, senza necessariamente seguire uno schema predefinito che limiti in qualche modo la libertà d'azione. La story-line vi vedrà impegnati nello sventare una cospirazione ai danni dell'azienda gestita dalla vostra famiglia: dovrete infatti riuscire a salvare vostro padre dai guai in cui è stato cacciato dal suo simpatico socio in affari, il quale cercherà inoltre di diffondere attraverso le reti telematiche mondiali un tremendo virus. L'innovativo titolo potrà contare su una visuale in soggettiva che vi permetterà di avere una panoramica a 360° su tutto l'ambiente che vi circonda e su una grafica in alta risoluzione, accompagnata da una colonna sonora su CD e da effetti e parlato completamente digitalizzati.

Net :Zone sarà disponibile a Settembre nei formati PC MS-DOS e Windows '95.



ALIEN INCIDENT

Durante una serata come tante altre, mentre state osservando vostro zio che cerca testardamente di far andare una delle sue innumerevoli ed inutili invenzioni, avviene il fattaccio; una volta tanto, infatti, il vostro arzillo parente sembra essere riuscito a costruire qualcosa di funzionante...Peccato però che non si tratti né di un frullatore a energia solare, né di un tostapane a microonde: quello che lo zietto ha appena attivato è infatti un generatore di varchi spazio-temporali che in men che non si dica apre nel vostro salotto un collegamento con una dimensione lontana milioni di anni luce da cui all'improvviso esce una nave spaziale aliena (in un salotto? NdBDM). Ma cosa crediate che abbia deciso di fare l'intraprendente ospite extraterrestre, dopo un primo momento di smarrimento? Certo! ...Cosa di meglio, se non rapire il geniale inventore?. E a chi credete che sarà affidato il compito di lanciarsi al salvataggio? Ok, basta con le domande scontate e via con le risposte (altrettanto scontate)...

Se qualcuno non l'avesse ancora capito, sarete voi i protagonisti di questa nuova avventura in stile punta e clicca della Gametek. Le peculiarità che caratterizzeranno Alien Incident saranno un'interfaccia utente estremamente semplice e facile da usare e un livello di interazione con i fondali e con l'ambiente senza precedenti. Potrete assistere ad innumerevoli sequenze renderizzate che si susseguiranno durante lo svolgimento della trama avendo a che fare con decine di diversi personaggi contraddistinti da una notevole intelligenza artificiale. Musica ed effetti sonori



SURFACE TENSION

E dopo un arcade e due avventure, cambiamo nuovamente genere: si passa questa volta ad una sorta di shoot'em up in soggettiva, ambientato nello spazio in un non precisato futuro. La Terra è afflitta da una mortale epidemia che sta decimando a una velocità impressionante la popolazione e l'unico vaccino esistente è troppo lontano per essere raggiunto prima della disfatta totale. In verità, un certo Dr.Ralwin avrebbe inventato un sistema di teletrasporto che vi potrebbe permettere di raggiungere in tempo le riserve della preziosa medicina, ma la solita crudele multinazionale della situazione ha deciso di impedirvi di raggiungere la chiave della salvezza del pianeta, per poter speculare sulle uniche scorte del prezioso antidoto da lei possedute. Vostro compito sarà quello di raggiungere le miniere con l'antidoto, blastando tutti i cattivi che vi si porranno dinnanzi. A rendere particolarmente appetibile Surface Tension saranno la possibilità di scegliere diversi veicoli con cui affrontare le missioni e la realizzazione in grafica tridimensionale SVGA tutto condito da una notevole colonna sonora su CD. Il titolo sarà prodotto nel formato PC CD-Rom sia per MS-DOS che per Windows '95.







SOUL HUNT

Mistero, rituali magici e castelli abbandonati: questi gli ingredienti principali che costituiscono la base per l'avventura 3D della Gametek, caratterizzata dal background e dalla trama sicuramente più interessanti e coinvolgenti tra tutti i nuovi prodotti della software house inglese. La storia narra infatti di un esperto antropologo che, nel 1972, trova in una piccola biblioteca di periferia il manoscritto di un monaco vissuto nell'XI secolo in cui sono descritti minuziosamente le cerimonie e i rituali magici realizzati da una setta a cui il religioso aveva assistito di nascosto. Preso da un'irrefrenabile sete di conoscenza, lo studioso cerca di ri-celebrare i rituali descritti nel millenario tomo, ma viene inesorabilmente assorbito dall'occulta aurea da lui stesso invocata. Durante un giorno come tanti altri, l'assistente dell'ormai ex-antropologo vi invita insieme ad un gruppo di amici a visitare le rovine di un castello che alcuni secoli prima erano state teatro di una fervida attività pagana; l'ignaro protagonista non sospetta di niente fino a quando, una mattina, si sveglia ritrovandosi completamente solo: i suoi amici sono tutti scomparsi.



Il vostro compito sarà naturalmente quello di scoprire ciò che sta succedendo e capire perché solo voi siete stati lasciati indietro.
Il gioco vi permetterà di visitare un numero enorme di locazioni tipicamente medioevali, realizzate con grafica SVGA a 64000 colori. Logicamente le vostre esplorazioni saranno accompagnate da una notevole colonna sonora, che non potrà far altro se non aumentare ulteriormente l'atmosfera già cupa e misteriosa.
Dovreste poter trovare Soul Hunt in tutti i negozi a Luglio/Agosto nei formati PC CD-Rom sia per MS-Dos che per Windows '95.



ABDUCTION

Che forse i programmatori della Gametek siano dei seguaci di X-Files? Sarà, ma anche in quest'altra avventura grafica avrete a che fare con extraterrestri eoggetti volanti non identificati (ormai sembra essere un topos!). Stavolta impersonerete Aguro, un poveraccio rapito dagli alieni e posto in animazione sospesa per più di 600 anni passati i quali vi sveglierete in un ambiente ignoto e ostile, abbandonati e lasciati in balia del destino.
Dovrete avventurarvi per questo mondo alieno, venendo a contatto con le popolazioni del pianeta e imparando i differenti dialetti e le abitudini delle diverse specie indigene con l'unico scopo di ritrovare la strada di casa. Facile, no ?
Per quanto riguarda le peculiarità tecniche, saranno disponibili più di cento locazioni da esplorare, numerosi enigmi che metteranno a dura prova le vostre abilità cerebrali e le ormai usuali grafica SVGA e musica d'atmosfera.
Penso che le premesse per un gioco interessante ci siano tutte...staremo a vedere.

EMPEROR OF THE FADING SUN e SPUD!

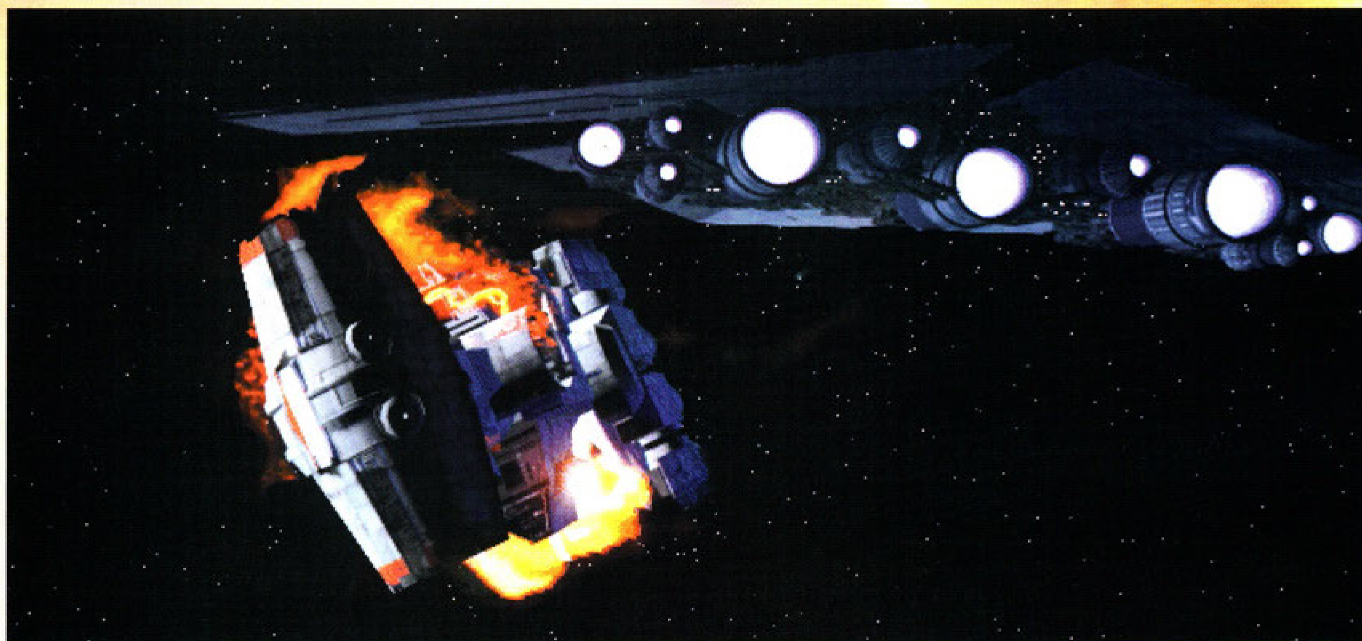
Gli ultimi due titoli proposti dalla Gametek saranno Emperor Of The Fading Sun e SPUD!. Del primo gioco, previsto per Novembre, si sa ancora poco: l'unica cosa certa è che si tratterà di un wargame in cui dovrete impersonare un politico del 8329D.C.(!!!) impegnato in una corsa al potere all'ultimo respiro per riuscire a diventare reggente dell'Impero spaziale dell'LXXXIV secolo. SPUD! sarà invece un avventura 3D molto simile ad Ecstatica che vi vedrà impegnati a combattere contro pinguini pazzi (vorrei proprio sapere cos'hanno alla Gametek contro questi poveri esserini bianconeri), orsi polari paranoici e pericolosissimi draghi (degli accostamenti davvero azzeccati). Sarà disponibile un editor per costruirsi i personaggi con cui giocare e il tutto sarà arricchito da animazioni in stile cartone animato e da una colonna sonora su CD composta da 16 brani differenti.
Entrambi i prodotti saranno distribuiti nel formato PC CD-Rom.





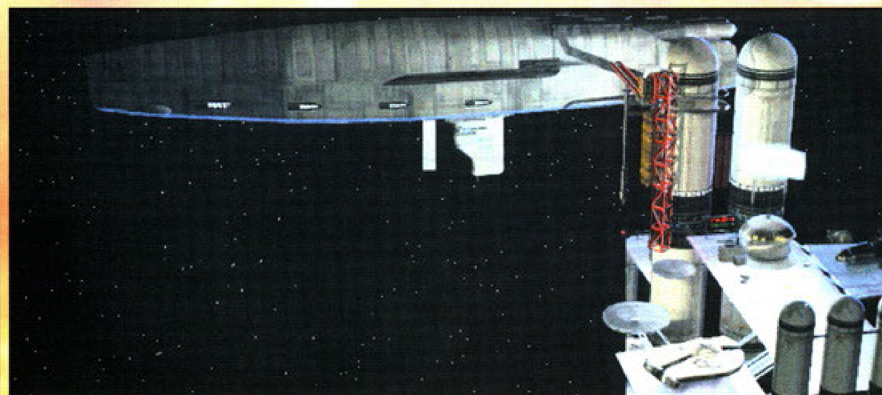


JEDI KNIGHT: DARK FORCES II





Ebbene sì, ecco uno dei sequel più attesi di questo ultimo periodo che tutti noi, appassionati fans di Star Wars e non, stavamo aspettando con ansia. In questo nuovo capitolo vestiremo nuovamente i panni di Kyle Katarn, l'eroe mercenario del primo episodio, ma stavolta i problemi che dovremo affrontare saranno molti di più di quelli già fronteggiati in precedenza. Se nella prima avventura dovevamo infiltrarci nelle file dell'Impero per riuscire a carpire i piani della Morte Nera apprendendo allo stesso tempo nuove e importanti notizie in merito alla fantomatica esistenza dei Dark Troopers, in Jedi Knight le cose si complicano quel tanto che basta per mantenere alta l'atmosfera hollywoodiana alla quale la Lucas ci ha abituato: dovrete infatti affrontare ben sette malvagi Jedi guidati dal lato oscuro della Forza alla ricerca del vostro passato di giovane guerriero ribelle. La caratteristica più affascinante di tutta la storia sarà comunque la possibilità che potrete scegliere, durante lo svolgimento del gioco, per quale fazione combattere, distruggendo così per sempre l'Impero oppure lasciandovi sopraffare dal lato oscuro e massacrare definitivamente la ribellione. Vi ritroverete quindi a confrontarvi con Jerec, il leader dei sette Dark Jedi che vogliono scoprire l'ultimo segreto della Forza sepolto assieme al corpo senza vita di un misterioso cavaliere del quale nessuno ricordava l'esistenza, Boc (l'unico che può utilizzare due spade laser insieme), Saris, Maw, Gorc e Pic (due gemelli, ehm, molto diversi ...) e Yun, in una disperata lotta senza esclusione di colpi (evvai di frasi fatte). Poco sopra, mentre parlavo di Boc, ho citato il termine "spada laser": già, avete capito bene e quello che state pensando in questo momento è proprio esatto, perché in Jedi Knight avrete a disposizione anche la mitica arma che tanto mi ha fatto sognare da bambino e che emulavo con una semplice scopa alla quale avevo staccato la spazzola! Le sorprese comunque non finiscono certo qui: preparatavi a giocare in rete perché Dark Forces II prevederà un'opzione multiplayer (immagino le mazzate che voleranno in redazione non appena ce ne arriverà una copia). Un'altra caratteristica fondamentale è la Forza: dovrete imparare a dominarla se vorrete avere successo.



Dovete infatti sapere che mano a mano che l'avventura progredirà acquisterete dei punti esperienza i quali, accumulandosi, vi faranno acquisire nuovi poteri come "la vista a raggi X" alla Superman o la telecinesi (avete presente Spaceball?). Beh, a me sembra che la Lucas abbia fatto ancora una volta le cose in grande e, visto che ci promette più di 12 livelli di gioco con una grafica ultradettagliata in vero 3D e una varietà di nemici che non era presente nel precedente titolo non possiamo che attendere trepidanti l'uscita di Jedi Knight (prevista per questo inverno) preparandoci mentalmente ad assumerci ancora per una volta la responsabilità di dovere gestire il destino dell'alleanza ribelle.



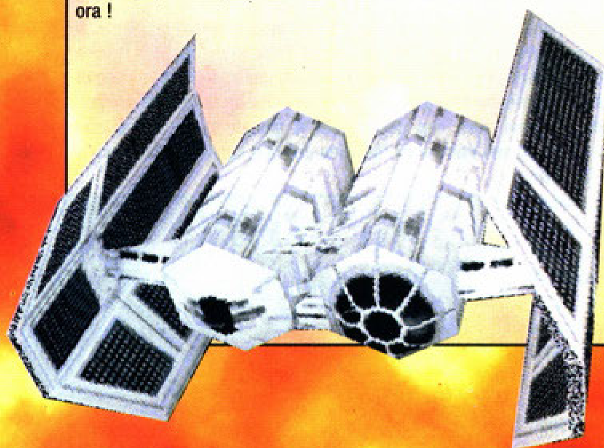


A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

X-WING VS. TIE FIGHTER



Anche il secondo titolo del quale sto per parlarvi riguarda la trilogia di Star Wars, ma questa volta non si tratta più di un gioco d'azione 3D in prima persona, bensì di un simulatore di volo e combattimento spaziale al quale dovremmo oramai esserci abituati. Non aspettatevi però il solito gioco perché, se la Lucas promette anche questa volta ciò che dice, ci ritroveremo per le mani il l'ennesimo best-seller. Questo nuovo titolo infatti è stato studiato apposta per essere giocato via rete fino a 8 giocatori. Ognuno di essi potrà pilotare l'astronave che più gli aggrada per poi combattere in squadroni fianco a fianco e portare a termine la missione assegnatagli dal comando. I singoli piloti potranno interagire tra di essi, sviluppare un determinato punto della missione dividendosi magari i compiti e rendendo l'intera battaglia ancora più emozionante. Sarà ugualmente possibile giocare da soli ovviamente, visto che non tutti hanno a disposizione una redazione con otto PC collegati in rete (neanche noi, visto che siamo a quota quattro! NdBDM). Nessun problema però: in questo caso avrete a disposizione delle nuovissime missioni da portare a termine, con la possibilità di scegliere se giocare coi ribelli o con l'Impero. Ognuna delle due fazioni poi avrà a propria disposizione ben dodici diversi velivoli mentre il nuovo engine consentirà evoluzioni ancora più spettacolari e dinamiche. L'uscita è prevista per l'inverno del '96 ma, come avrete già intuito, io aspetto fin da ora !



OUTLAWS



Questo prodotto è veramente qualche cosa di diverso che irrompe nella tranquillità di molte altre produzioni ancora legate ai vecchi stili e canoni di gioco: sappiate che per realizzare Outlaws la Lucas ha impiegato due dei suoi migliori engine, ovvero l'Insane (quello usato per Rebel Assault II) e il Jedi Engine (sviluppato per Dark Forces e utilizzato anche in Jedi Knight), il tutto unito allo stesso stile grafico già incontrato in Full Throttle. Beh, a questo punto vi starete di sicuro domandando che razza di titolo può uscirne, visto che le tre componenti non sono proprio istantanee da assimilare. Detto fatto! Sappiate che Outlaws è una avventura grafica vissuta completamente in prima persona e realizzata interamente in 3D. In pratica si tratta di una via di mezzo tra Full Throttle e Dark Forces. La storia sembra abbastanza coinvolgente mettendoci nei panni di uno sceriffo che si vede sconvolgersi l'esistenza a causa di un maledetto uomo d'affari duro e prepotente pronto a fare di tutto per costruire la sua ferrovia attraverso il vecchio West, passando proprio sul nostro territorio e in particolare sulla nostra casa. Ovviamente a noi le cose non stanno per nulla bene. Dovremo confrontarci con un folto schieramento di avversari e in particolare con 20 fuorilegge molto astuti (nonché violenti) che ci daranno del filo da torcere. Graficamente tutto sembra molto coinvolgente. La Lucas inoltre promette che ci sarà la possibilità di giocare in multiplayer via rete fino a 8 giocatori per garantire duelli mozzafiato sullo stile di quelli che molti di voi ricorderanno grazie ai classici film di Sergio Leone. Anche qui si parla dell'inverno del '96...



AFTERLIFE

L'ultimo titolo, ma non per questo il peggiore (anzi) è Afterlife (del quale trovate il demo sul CD allegato NdBDM), già ospite un paio di numeri fa su PC Game Parade. Beh, riassumendo un po' tutte le notizie che avrete già letto, si tratta di un vero e proprio simulatore di vita alternativa (dopo la morte ovviamente) nel quale vi ritroverete a dovere controllare le anime nel Paradiso e nell'Inferno, dovendo organizzare la vita dei vostri cittadini (se così li possiamo definire) cercando di gestirla al meglio, infliggendo loro nuove pene o cercando di alleviare ulteriormente i loro dolori e i loro problemi a seconda di quale scenario stiate giocando. Il tutto corredato da numerosissimi edifici e costruzioni sullo stile di Sim City. La presunta data di uscita è prevista per la primavera del '96 e anche per questo nuovo gioco l'attesa e le aspettative sono molte e molto pretenziose, come per tutti i titolo della Lucas del resto! La recensione sul prossimo numero (disguidi permettendo!).







A cura di Stefano "AFC" Gradi

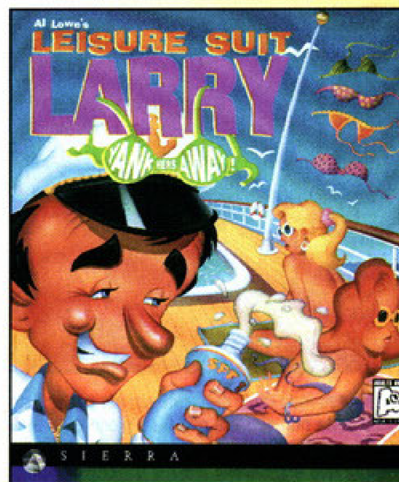
PHANTASMAGORIA 2: A PUZZLE OF FLESH

Il seguito della spettacolare avventura firmata da Roberta Williams dovrebbe essere pronto per gli ultimi mesi del 1996, a circa un anno di distanza dal suo predecessore. Questo nuovo capitolo non sarà però un seguito: è stata scritta una nuova storia che sarà interpretata da attori diversi; l'intenzione è quella di identificare come appartenenti alla saga di Phantasmagoria tutte le prossime produzioni horror della casa di Bellevue. A Puzzle of Flesh si propone come il miglior film interattivo mai realizzato, speriamo solo che la tanto desiderata interattività esista veramente. Il protagonista di questa avventura sarà Curtis Craig, un giovane uscito da un manicomio che vuole incominciare una nuova vita. Purtroppo "qualcosa" sembra avere dei progetti diversi e attorno a lui iniziano ad accadere fatti strani; per questo Craig inizia a dubitare della sua sanità mentale. Non osando pensare di poter perdere la sua mente ancora una volta, inizia a indagare nel proprio passato, scoprendo lati oscuri e terrificanti della sua giovinezza, e intanto delle persone legate a lui vengono uccise... Sembra proprio che la Sierra abbia voglia di farvi morire di paura, proprio sotto Natale, quando tutti sono più buoni, speriamo bene.



LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY

Il titolo che tutti i playboy del mondo stavano aspettando, finalmente Larry è tornato! E con lui è tornato Al Lowe, colui che ha dato vita a questa mitica serie. In questa nuova avventura, Larry avrà attorno a sé più ragazze, sarà ancora più scatenato e farà di tutto per conquistarle. Laffer ha prenotato un biglietto sulla nave da crociera più "gioiosa" del mondo (e chi ha orecchie per intendere, intenda. Gli altri in roulotte), la HMS Bouncy, scoprendo, una volta a bordo, che la nave è popolata da bellissime ragazze, tutte splendide, ben fatte e disponibili. Larry pensa allora di aver sconfitto la sua proverbiale sfortuna e, effettivamente, questa potrebbe essere la volta buona. Naturalmente si sbaglia, soltanto riuscire a ottenere un appuntamento sarà un'impresa ardua, se non impossibile.



Al Lowe promette che questa sarà la puntata più bella e divertente mai realizzata, arricchita da incredibili animazioni e stupende ragazze. Due paroline sulla parte tecnica: questa sarà la prima avventura di Larry realizzata in 3D, le locazioni e le ragazze saranno realizzate sfruttando un engine tridimensionale (appunto!); l'interfaccia sarà invisibile e Larry si controllerà utilizzando unicamente i tasti del mouse. Purtroppo per poterci giocare bisognerà aspettare la fine di quest'anno, poco male, ci si potrà allenare quest'estate in spiaggia.

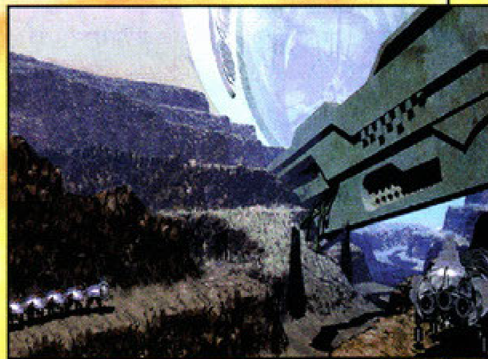
BETRAYAL IN ANTARA

Betrayal in Antara è il seguito del famoso RPG prodotto dalla Sierra nell'ormai lontano 1993, Betrayal at Krondor (effettivamente anche Return to Krondor della 7Th Level dovrebbe essere il seguito dell'appena citato gioco, ma dobbiamo ancora fare chiarezza su tutto. Probabilmente uno è tratto dal libro originale e uno dal seguito... NdBDM). Questo titolo aspira a essere il nuovo metro di paragone per tutti gli amanti del genere; diversamente dalla maggioranza dei titoli in commercio, Antara non sarà semplicemente una "caccia al diavolo": avrà una trama intricata e intrigante, rigorosamente fantasy. La storia è ambientata nell' Impero di Antara che, molte generazioni fa, è stato governato da un re con la passione per la magia. Egli radunò tutti i maghi conosciuti e grazie a loro riuscì a conquistare sempre più nuove terre. Creato con le migliori intenzioni, l'impero, con il passare degli anni, cadde nella corruzione e nella guerra civile. Al giorno d'oggi l'imperatore attuale deve fronteggiare un mondo fatto di ricatti, intrighi e omicidi. Il giocatore controllerà quattro personaggi principali, ognuno dotato di caratteristiche e conoscenze proprie, inseriti a vari livelli nella realtà sociale dell'impero. I quattro viaggeranno attraverso campi, foreste, città, castelli, taverne (?!?), grotte e, naturalmente, dungeon, per stabilizzare una situazione diventata insostenibile. Le locazioni saranno in alta risoluzione e verrà utilizzato un nuovo motore grafico tridimensionale, il tutto condito da animazioni realizzate con l'ausilio di più di cinquanta attori professionisti. Antara sarà disponibile a fine anno e richiederà Windows 3.1 o Windows 95.



RAMA

E' ora la volta di uno dei titoli più interessanti proposti dalla Sierra, un'avventura basata sulla famosa collana di libri di fantascienza scritti da Arthur C. Clarke e Gentry Lee. Rama, ambientato nel prossimo futuro (circa duecento anni), è anche il nome di una gigantesca ed enigmatica astronave a forma di cilindro giunta nel sistema solare dopo un viaggio nell'iperspazio. I terrestri, una volta appurato che esistono tecnologie e risorse nettamente più avanzate organizzano una spedizione per cercare di scoprire qualcosa all'interno dell'astronave. Dodici astronauti riescono a entrare all'interno di Rama e subito il loro comandante muore misteriosamente. Il giocatore impersonerà colui che verrà mandato dalla Terra a sostituire il povero tapino appena ucciso dovendo riuscire a scoprire i misteri nascosti tra le lamiere di questo jet di linea superaccessoriato. Il gioco sarà costituito da un mix di enigmi, intermezzi animati e azione pura che coinvolgerà il giocatore per ore e ore. Naturalmente non mancheranno quintali di FMV, una colonna sonora d'atmosfera e locazioni completamente renderizzate. Tutto il mondo di Rama è stato realizzato in 3D per dare al giocatore l'impressione di essere veramente all'interno dell'incredibile astronave. Rama sembra promettere veramente bene, potrebbe essere uno dei titoli più interessanti del 1996, staremo a vedere. La data di pubblicazione del gioco, che girerà sotto Windows 95, è fissata per ottobre.

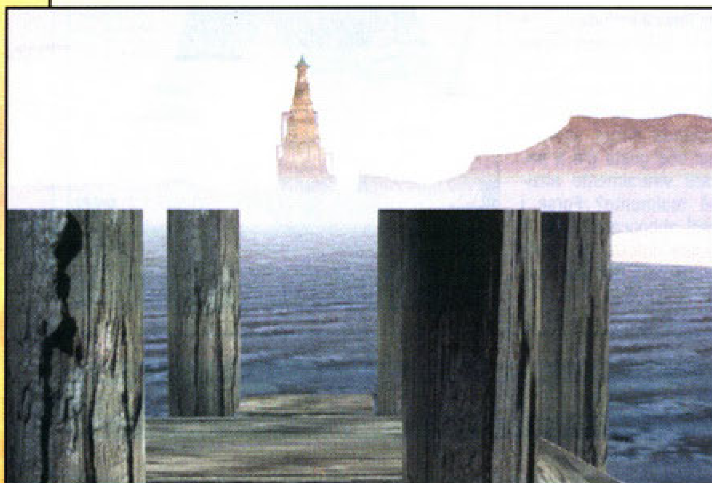






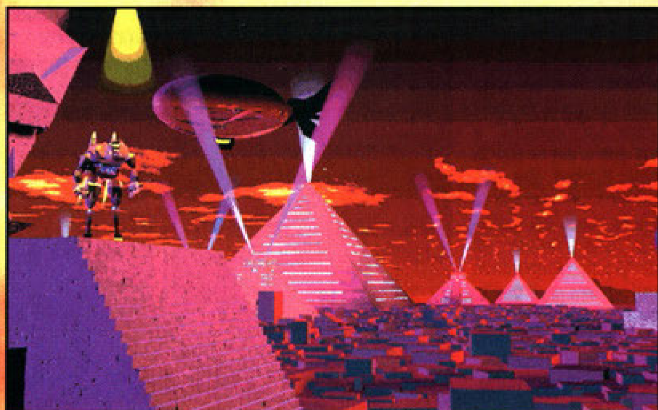
LIGHTHOUSE

Quest'anno sembra che la Sierra voglia farvi diventare degli indomabili avventurieri: questo è infatti l'ennesimo adventure presentato dalla casa americana: un'avventura in prima persona che vi porterà a scoprire un mondo surreale e provocante. Il rapimento di un professore e della sua figlioletta vi trasporterà in una entusiasmante storia fantascientifica in cui voi dovrete scoprire il bandolo della matassa.
Il gioco risiederà su due CD e promette più di 50 ore di divertimento interattivo. Lighthouse è stato realizzato utilizzando workstation grafiche e software come Alias e 3D Studio; dovrebbe essere disponibile quest'estate e sarà compatibile con Windows 95.



CYBERGLADIATORS

I picchiaduro sono così numerosi al punto che anche la Sierra ha deciso di gettarsi nella mischia. Cybergladiators propone nuove e interessanti caratteristiche che lo rendono un prodotto decisamente appetibile. Vi è per esempio la possibilità di "customizzare" le mosse dei vari combattenti, cambiarle on-the-fly (quando stanno per essere eseguite; praticamente è possibile fare delle finte). Il giocatore ha il totale controllo sulla forza e la resistenza di ogni lottatore rendendo così tutto completamente configurabile. Le animazioni sono state realizzate con la tecnica del motion capture che sta letteralmente spopolando tra i programmatori di tutto il mondo, veri professionisti di arti marziali sono stati filmati per garantire il maggior realismo possibile nei movimenti. Cybergladiators è completamente in 3D e l'azione potrà essere osservata da qualsiasi angolazione desiderata. Per giocare a questa meraviglia dovremo aspettare fino a ottobre, mese in cui è prevista la pubblicazione.



FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL PRO 96

E' praticamente pronta la versione aggiornata alla stagione 1996 del famoso gioco di baseball. Non si tratta soltanto di un aggiornamento con i nuovi giocatori, il gioco è stato completamente riscritto. Sarà una simulazione accurata (i movimenti delle palline, delle mazze (a ridaje...) e dei giocatori seguiranno i reali modelli fisici) che potrà anche essere giocata in modalità arcade e conterrà valanghe di dati e statistiche ricavate dall'archivio della Major League. Il motore grafico è completamente nuovo, le animazioni sono state realizzate utilizzando la tecnica del motion capture, il campo da gioco è stato realizzato in 3D permettendo così infinite visuali durante le partite. FPS Baseball Pro sarà in tutti i negozi a luglio.

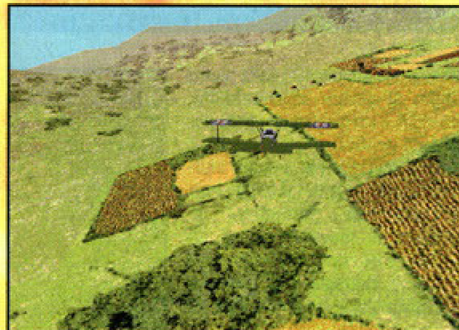


FRONT PAGE SPORTS: GOLF GAME

La Sierra si getta per la prima volta nel campo delle simulazioni di golf che, sebbene sia uno sport poco praticato, ultimamente spopolano sul PC. "Front Page Sport: Golf vi darà la sensazione di essere su un vero campo da golf come nessun altro titolo prima d'ora aveva fatto, noi vogliamo che un golfista pensi di giocare realmente, non di guardare semplicemente la televisione", queste sono le parole di Vance Cook, il produttore e ideatore del prodotto. Quante volte abbiamo sentito queste frasi? Speriamo che questo titolo sia all'altezza di altre produzioni, ad esempio di PGA Tour Golf 96 o Links (contando anche Links LS annunciato proprio a questo E3). Oltre a meraviglie grafiche e sonore, FPS Golf avrà un' interfaccia innovativa che permetterà un reale controllo della mazza (...e non ridete per favore!); saranno poi implementate tutte quelle opzioni caratteristiche della serie Front Page che hanno reso famosi giochi come Football e Baseball. Il gioco, nativo per Windows 95, sarà disponibile a Novembre.

RED BARON 2

Era ora! Finalmente il seguito della più bella simulazione di volo della prima guerra mondiale. La giocabilità e l'accuratezza del primo episodio erano veramente incredibili e i programmatori hanno promesso di mantenerle inalterate, ma anzi cercheranno di migliorarle ulteriormente (conferma di uno dei producer della Dynamix che io e Karim abbiamo beccato con la macchina in panne nel parcheggio del Convention Center... NdBDM). Red Baron 2 permetterà di confrontarsi in duelli aerei all'ultimo sangue, il periodo storico vi consentirà di salire a bordo di biplani e triplani che hanno fatto la storia dell'aviazione e molto probabilmente erano pilotati da veri piloti, a differenza di adesso che basta schiacciare un pulsante per far esplodere un nemico a centinaia di chilometri di distanza. Il livello di dettaglio grafico sarà elevatissimo e tutto (il terreno e gli aerei) sarà ricoperto di texture di altissima qualità. Il Barone Rosso 2 sarà in vendita a novembre.







SIERRA PRO PILOT

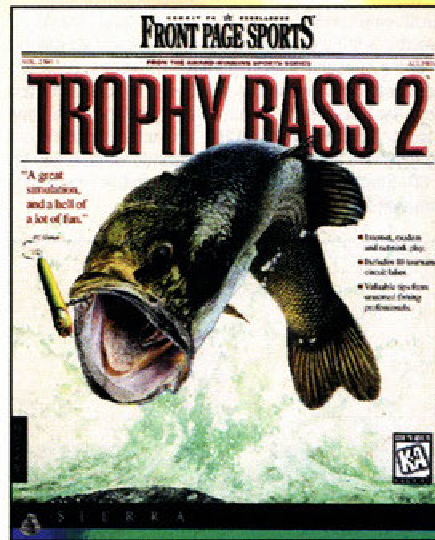
Ecco il primo prodotto realizzato dalla Sierra dopo l'acquisizione della SubLogic, software house famosa per le sue simulazioni di volo civile.
Sierra Pro Pilot si propone come l'alternativa a Microsoft Flight Simulator per quanto concerne il volo libero e l'addestramento. La simulazione prevede l'utilizzo di cinque diversi aerei, il Cessna172 Skyhawk, il Beechcraft Bonanza, il Beechcraft Super King 300, il Cessna 185 e il Cessna CitationJet; ognuno dei quali meticolosamente simulato per quanto riguarda modello di volo e comportamento fisico. Si potrà far pratica in tutti gli aspetti di un volo, dal decollo all'atterraggio, dall'uso della strumentazione di bordo all'uso dei segnali radar e VFR.



Il paesaggio sarà curatissimo, fotorealistico, venti tra le più importanti aree metropolitane saranno rappresentate per un realismo senza eguali. Volare nel cielo infinito sarà possibile il primo novembre, data di uscita di Pro Pilot.

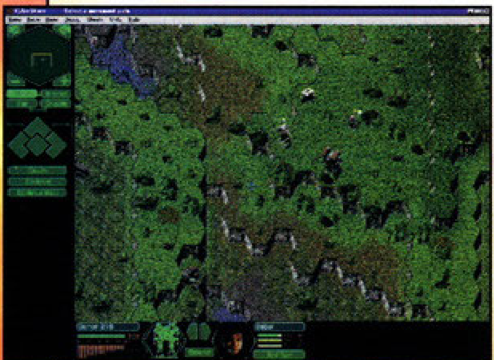
FRONT PAGE SPORTS: TROPHY BASS 2

Ecco il seguito della simulazione di pesca sportiva pubblicata dalla Sierra nel corso del 1995. La caratteristica principale sarà la possibilità di pescare nello stesso fiume con persone di tutto il mondo, grazie all'opzione per giocare via Internet. Trophy Bass 2 include cinque tra i più famosi laghi "pescosi" americani e sarà arricchito da più di 100 filmati in FMV. Una domanda sorge spontanea: che gusto c'è a pescare virtualmente anzichè realmente? Forse i pesci abboccano? Mah è sempre noioso... In uscita a settembre per Windows 95.



MISSION FORCE: CYBERSTORM

Altro gioco strategico, questa volta ambientato nel futuro. In Cyberstorm il giocatore prenderà il controllo di un armata di Byoderms, piloti da guerra creati biologicamente classificati come esseri non-umani. Tutti gli appartenenti a questa specie hanno differenti caratteristiche, il giocatore potrà assegnare diversi compiti e creare diversi squadroni per combattere le proprie battaglie. Si potrà intraprendere una campagna oppure affrontare singole missioni, tutte allo scopo di sconfiggere gli alieni invasori. Grafica in SVGA e animazioni renderizzate (ormai "fa' bello"...) contribuiranno a creare l'atmosfera di una guerra futuristica che potrà essere combattuta da luglio.



3D ULTRA PINBALL: CREEP NIGHT

Il seguito del flipper tridimensionale pubblicato dalla Sierra l'anno scorso. L'aspetto del gioco rimane sostanzialmente invariato, vengono offerti quattro nuovi tavoli dalle caratteristiche veramente interessanti. L'engine dovrebbe essere stato migliorato per sopperire ad alcune lacune presenti nel primo episodio. Non si tratterà soltanto di colpire determinati oggetti, bisognerà anche seguire un certo ordine per completare delle missioni e accedere così a dei sottogiochi. Il primo Ultra Pinball non era certo uno dei migliori flipper in circolazione, si spera che le cose cambino con questo Creep Night. Il mese previsto per la sua uscita è settembre.



BIRTHRIGHT

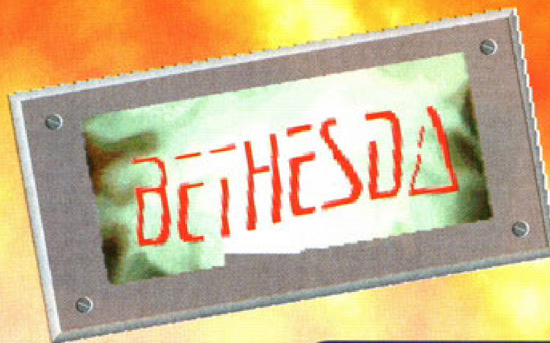
Ultimo titolo annunciato dalla Sierra relativo al genere adventure/RPG, Birthright è un gioco sviluppato per il mondo di AD&D.
Il gioco vanterà un mondo tridimensionale completamente renderizzato che permetterà al giocatore di muoversi su di un territorio vastissimo. Birthright sarà un mix di strategia e di azione e sarà disponibile verso la fine di quest' anno.



LORDS OF THE REALMS 2

Verso la fine del 1996 dovrebbe uscire questa completa ed epica simulazione dell'Inghilterra medioevale. Lords of the Realms 2 utilizzerà un'accurata intelligenza artificiale per ricreare le difficoltà nell'amministrare un regno feudale, creare un esercito e combattere per la supremazia (Chissà che non realizzino un simulatore dove lo scopo sia realizzare una rivista di videogiochi recuperando venti giorni sull'uscita attuale... NdBDM). Sarà possibile confrontarsi con avversari umani grazie all'opzione multiplayer.







A cura
di Fabio "ADO" Ferrario

DAGGERFALL

Questo titolo presentato dalla software house americana è il seguito di Elder Scrolls, il famosissimo gioco che nel lontano 1994 vinse ben otto premi come miglior role-playing game dell'anno.
Trattasi di titolo fortemente interessante, dalla grafica pazzesca basata interamente sulla nuova "creazione"della Bethesda: l' X-engine (un favoloso motore in grado di dare vita a personaggi mai visti dotati una fluidità sconcertante, coi quali esplorerete centinaia di città e villaggi, chi ha giocato con Terminator Future Shock sa cosa intendo), destinato a sotterrare completamente la concorrenza (almeno a detta dei programmatori).
Interagirete con un "fottio" di personaggi e oggetti tutti rigorosamente in 3D dai quali riceverete informazioni di ogni genere che vi saranno utilissime durante lo svolgimento del gioco ambientato in intricati dungeon e tetre cittadine.
Disponibile da fine anno in PC CD-ROM.

THE 10th PLANET

Il decimo pianeta...cosa vi dice questo titolo ??? A me sa tanto di gioco tipo Rebel Assault & Co., ma forse mi sto sbagliando. Cosa dite ? Che a giudicare dalle foto si direbbe di si ? Beh, allora grazie per la dritta ! In effetti questo titolo spaziale (cioè bello) vi vedrà alle prese con combattimenti spaziali (cioè fatti nello spazio) estremamente complicati il cui scopo ultimo sarà quello di... no, non ve lo dico, tanto penso che abbiate già intuito il perché di tutto ciò. Per questa volta farò il bravo bambino e vi dirò che il fine ultimo di questo arcade è quello di liberare l'intero universo dalle forze del male che spendono e spandono a destra e manca seminando morte e terrore. Trama scontata ? Forse avete ragione, ma, a mio parere, in un gioco avvincente come The 10th planet questo piccolo difetto passa in secondo piano.
Anche per questo prodotto lo standard grafico è dettato dall' X-engine (voglio proprio vederlo funzionare, adesso) che darà vita a combattimenti 3D in alta risoluzione, renderizzati in tempo reale; Il tutto porterà le sequenze di gioco a livelli a dir poco esagerati durante i quali vi troverete alla guida di ultratecnologiche navette interstellari. Bello da panico (a giudicare dalle foto) arriverà da noi verso i primi di settembre solo su CD-ROM.



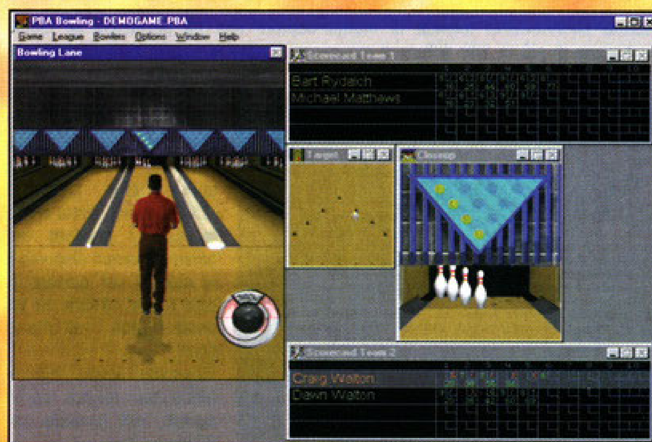
X-CAR

Questo secondo titolo presentato dalla Bethesda per il 1996 e uno di quei giochi di cui ti innamori a prima vista. Mentre guardavo le foto sentivo una voce mistica che insistentemente diceva "prendilo, prendilo..." e più la sentivo il mio profondo ego veniva spinto a chiederne la recensione... La voce non era della Madonna, ma di Stefano che faceva apprezzamenti sulle immagini contenute nella press-release. A parere di tutti X-car sarà probabilmente qualcosa di mostruoso. Forse è meglio aspettare che esca prima di giudicare... Ma parliamo del gioco che si presenta come il titolo di punta della casa americana: vi troverete a bordo di un potentissimo prototipo da 700 rpm dovendo gareggiare su impegnativi percorsi in 3D tutti realizzati con una meravigliosa grafica SVGA (potresti fare il PR, è incredibile come, senza nulla togliere a X-Car, tu riesca a esaltare praticamente tutto... NdBDM)
Sensazione unica, specialmente per gli amanti delle emozioni ad alta velocità (sì, sì, ho deciso, lo compro!). Disponibile da fine anno in formato PC CD-ROM.



PBA BOWLING

Creato per tutti quelli che adorano il bowling. Il gioco ufficiale approvato dalla PBA (Professional Bowler Association) studiato per portare anche il primo degli imbecilli in cima alla classifica mondiale, giunge finalmente in Italia. Attenzione però, non sto dicendo che raggiungere un obbiettivo del genere sia facile anzi, tutt'altro. In PBA Bowling è compreso un utilissimo corso che vi consentirà di imparare in poco tempo tutti i segreti del bowling trasformandovi in campioni del mondo. Realizzato veramente molto bene, farà uso del solito X-engine (che pizza !!!) che darà vita a sequenze di gioco veramente entusiasmanti durante le quali potrete sfoggiare la vostra mise sgargiante, le vostre doti atletiche nonchè la vostra mira (io sarà meglio che lasci perdere...). In formato CD-ROM da fine anno dal vostro rivenditore di fiducia.

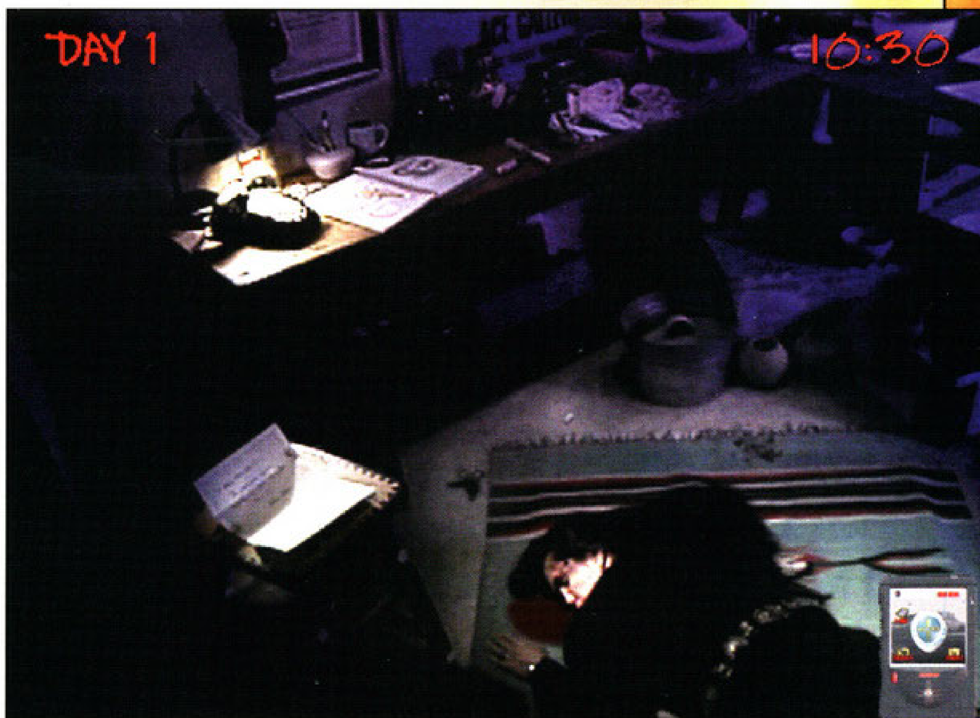






THE ELK MOON MURDER

Magia, mistero, apparizioni, sparizioni, processi, controprocessi, appelli, contrappelli, cappelle, cappellate...Ok, forse mi sono lasciato un po'trasportare; comunque vi basti sapere che in The Elk Moon Murder avrete a che fare con un misteriosissimo assassinio e dovrete fermare il killer colpevole del fattaccio prima che mieta altre vittime. Avrete a disposizione cinque giorni prima che il caso venga affidato all'F.B.I. ma, visti i guai che queste personcine attirano dovunque vadano (come ben sa chi segue X-Files), vi consiglio di far di tutto pur di non lasciare in mano ai federali la soluzione di questo mistero. Le azioni da svolgere rispecchieranno in modo assolutamente realistico le procedure seguite nella vita di tutti i giorni: ispezioni, interrogatori, pedinamenti; insomma, tutto nella più classica tradizione poliziesca. La trama sarà caratterizzata da una serie di colpi di scena che vi lasceranno a bocca aperta e il tutto sarà reso ancora più veritiero grazie ad un utilizzo massiccio di sequenze filmate e di brani audio digitalizzati. Il protagonista dovrà visitare un gran numero di locazioni alla ricerca di indizi, ma dovrà stare attento a farlo nel minor tempo possibile per evitare che il colpevole riesca a far perdere le tracce di sé. Visto che per la realizzazione del gioco sono stati reclutati più di 30 attori professionisti, non possiamo far altro che sperare che The Elk Moon Murder riesca ad entrare di diritto nella top ten delle migliori avventure interattive degli ultimi tempi. Per poter vestire i panni di novelli Sherlock Holmes dovrete aspettare la fine di giugno.



HYPERBLADE

Presto potremo avere la possibilità di essere deliziati da un altro gioco caratterizzato dalla presenza di strutture 3D in perfetto stile cyber-tecnologico in cui vi vedrete impegnati in una serie di partite di un innovativo e futuristico gioco, molto simile al RollerBall: l'Hyperblade appunto. L'elemento che caratterizzerà questo nuovo prodotto della casa americana sarà l'incredibile livello dell'intelligenza artificiale: i programmatori assicurano infatti che durante un match il comportamento dei vostri avversari e degli stessi compagni di squadra sarà sempre diverso e imprevedibile, in quanto determinato dalla simultanea presenza di un elevatissimo numero di eventi e interazioni (frase apparentemente molto criptica, ma densa di profondo significato: sto spingendo Diego oltre le sue possibilità... NdBDM). Il potente engine grafico tridimensionale garantirà una notevole fluidità nei movimenti dei personaggi e un elevato grado di realismo: per la realizzazione delle sequenze animate è stata infatti utilizzata un'innovativa tecnica di motion-capture che ha permesso la fedele riproduzione di più di 200 differenti movimenti. Anche il sonoro dovrebbe essere all'altezza della situazione, visto che se ne è occupato lo stesso team che ha curato gli effetti di successi cinematografici come "True Lies" e "Cliffhanger". Come ormai in tutti i prodotti del genere saranno disponibili le opzioni per giocare in rete o per sfidarsi in un death-match all'ultimo goal.

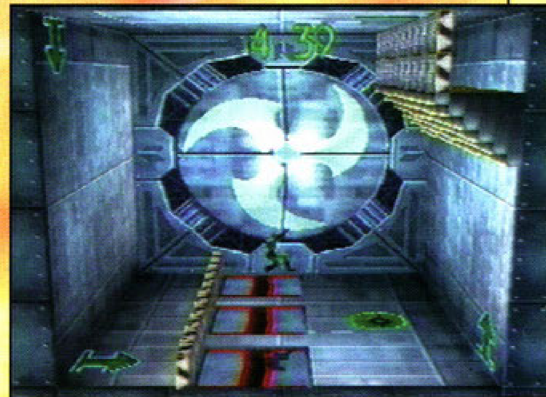
Troverete anche Hyperblade nei negozi verso agosto, nel formato per Windows '95.



BLAST CHAMBER

Ecco qualcosa di veramente originale: un gioco in cui dovrete muovervi all'interno di una specie di enorme tubo che si snoda in diverse direzioni fino a formare un intricato labirinto futuristico. Devo dire che come premessa non c'è male; ci manca solo che qualche intelligentone abbia cosparso il percorso di infidi ostacoli...Cosa? Ah, dite che un tale ha già provveduto a farlo? Come non detto! Comunque, in Blast Chamber il vostro scopo sarà quello di riuscire ad arrivare al traguardo prima dei vostri rivali, per prendere il controllo di un cristallo energetico il quale -una volta posto nell'appropriata trasmittente- impedirà l'esplosione di una devastante bomba piazzata in un non ben precisato luogo. Durante questa gara contro il tempo potrete confrontarvi contemporaneamente con un massimo di tre avversari che dovrete battere miscelando con sapienza le vostre doti di velocità, destrezza e concentrazione. La parte grafica sarà caratterizzata da una visuale "rotante" in 3D, che fornirà in modo più che realistico l'idea di velocità. Potrete scegliere di scontrarvi in più di 40 stanze tutte differenti tra loro e sarà inoltre disponibile il modo multi-player (che però vi metterà nelle condizioni di poter scegliere solo tra 20 locazioni).

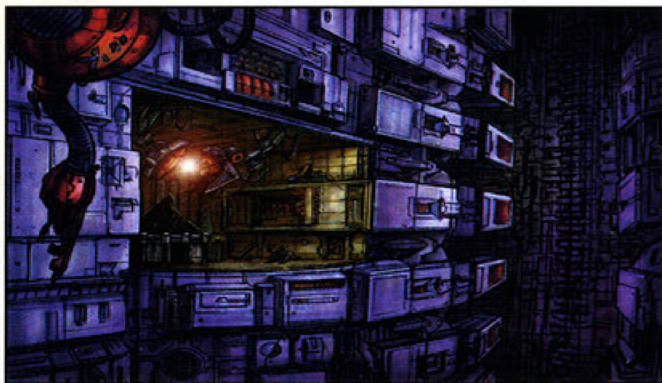
Blast Chamber verrà distribuito entro la fine di luglio nel formato PC CD-ROM per Windows '95.





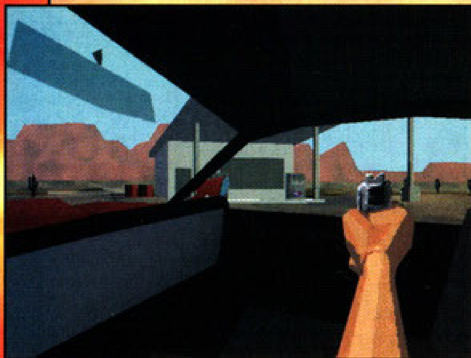
PLANETFALL

Questo titolo dovrebbe essere il terzo episodio di una fortunata serie di avventure testuali, inaugurata da StationFall e di cui onestamente non ho mai sentito parlare (I'm sorry). Comunque sia, il titolo manterrà ben pochi legami con i suoi predecessori visto che la canonica struttura text-based verrà sostituita da una visuale 3D, decisamente più al passo coi tempi. La trama sarà ambientata nello spazio in un non precisato futuro, e vi vedrà impegnati nello scoprire e sventare una cospirazione interstellare che potrebbe portare alla distruzione dell'intera Unione Galattica. Dalle avventure precedenti verranno recuperati alcuni characters: questi personaggi rivestiranno un ruolo fondamentale nell'economia del gioco, aiutandovi nella vostra impresa. Peculiarità di questo nuovo titolo targato Activision saranno la grafica poligonale calcolata in tempo reale, la curata intelligenza artificiale e la story-line degna di una soap opera. Non abbiate troppa fretta di giocarci, perché PlanetFall è previsto per i primi mesi del '97.



INTERSTATE '76

Ma si può sapere perché nessuno ambienta mai i giochi ai nostri giorni? Questa volta ci troviamo addirittura a vivere negli anni '70 di un universo alternativo, in cui le strade sono infestate da vigilanti motorizzati che seminano la paura a bordo dei loro veicoli ad otto ruote armati fino ai denti (senza dimenticare le pregevoli standiste, meritevoli del premio conferitogli dalla stampa italiana in toto come "Miglior Grafica della fiera" NdBDM) La peculiarità che dovrebbe rendere questo titolo perlomeno originale, sarà costituita dal fatto che il giocatore non si troverà a dover correre in un autodromo, tentando di far male agli altri prima che questi ne facciano a lui, ma sarà libero di fracassare la propria vettura dove vuole, cercando la sua preda in un territorio aperto. I paesaggi che faranno da sfondo alle vostre peripezie automobilistiche saranno molto vari (si andrà dalle strade cittadine, ai canyon e al deserto) e verranno caratterizzati dal calcolo delle texture in tempo reale. Durante il gioco riceverete i diversi obiettivi relativi alle vostre missioni e sarete aggiornati sulle condizioni dei vostri avversari; potrete scegliere quale tra i 25 veicoli messi a vostra disposizione utilizzare e avrete la possibilità di personalizzarlo con dozzine di armi differenti. Il sonoro sarà in piena sintonia col periodo in cui è ambientato il gioco e così, tra un'accelerata e l'altra, potrete ascoltare tipici brani funky anni '70. Ricordandovi infine che potrete giocare con un vostro amico via modem, non mi rimane nient'altro da dirvi se non che Interstate '76 sarà disponibile per Windows '95 entro ottobre.



DULCIS IN FUNDO...

In merito ai prossimi titoli citiamo Mechwarrior2: Mercenaries. Purtroppo non parliamo di un seguito, ma solo di un prodotto stand-alone che, riprendendo Mechwarrior2 vi catapulterà nell'universo mercenario dei piloti (un po' come il primo titolo della saga...).
Di secondo episodio si parla invece per uno degli eroi più famosi del mondo videoludico, che verrà di nuovo completamente restaurato abbandonando la classica struttura con visuale laterale a scrolling multidirezionale: Pitfall 3D sarà infatti realizzato mediante un utilizzo intensivo di grafica tridimensionale sfoggiando più di 35 personaggi, interamente costituiti da poligoni e completamente texturizzati. Potrete visitare più di 15 mondi diversi e dovrete dannarvi l'anima per trovare i numerosi livelli segreti. Uscita prevista per Marzo 1997





EXPO E3 LOS ANGELES '96

psygnosis

a cura di Alberto Falchi

ZOMBIEVILLE

Atteso per l'autunno, Zombieville si presenta come un'avventura grafica caratterizzata da una grafica davvero spettacolare, per la realizzazione della quale è stato fatto ampio uso di tecniche cinematografiche, come nel caso delle dissolvenze e delle panoramiche, e da un sonoro davvero coinvolgente che a volte sarà parte integrante del gioco stesso (ergo, per superare certi enigmi dovrete aguzzare l'orecchio!!!). Nei panni di un reporter, scoprite che una base militare di una tranquilla cittadina è in stato di allarme e, ricordandovi del fatto che tempo prima la stessa base era stata colpevole di aver occultato alcune notizie riguardo a ricerche su armi nucleari, decidete insospettiti di indagare fino a scoprire cose che non avreste mai immaginato. Il tutto condito dai tocchi di umorismo nero di Mary Gentle.



ATHANOR

In un futuro non troppo remoto, tutte le relazioni sociali avranno luogo nel cyberspazio, tutto ciò che non sarà virtuale non avrà ragione di esistere, e di conseguenza anche la televisione, che adesso è uno dei passatempi preferiti, vista la sua scarsa interattività, rimarrà solo un bel ricordo nella mente di alcuni nostalgici. Prendendo spunto da questa ormai inflazionata visione del futuro, la Psygnosis ha deciso di catapultarvi in questo mondo per cercare di scoprire cosa si cela dietro alla sparizione di alcuni atleti. Dovrete così partecipare a uno spettacolo virtuale ispirato alla mitologia greca nel quale i concorrenti lottano con mostri come minotauri, idre ecc. per scoprire cosa lo lega alla scomparsa di alcune persone. Anche in questo caso si tratta di un'avventura grafica caratterizzata dall'uso di Gourad Shading e dell'alta risoluzione. L'uscita delle versioni DOS e Windows 95 è prevista per i primi mesi del 97.



ECSTATICA 2

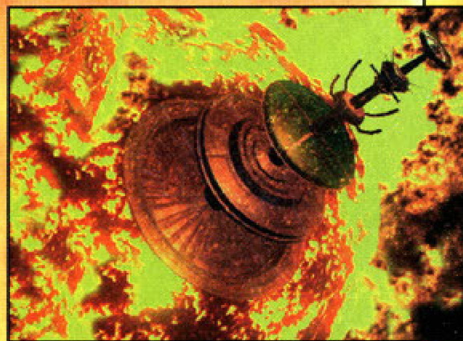
In un mondo popolato da folletti, fate, demoni, vampiri, fantasmi, BDM etc. siete rimasti senza casa, dal momento che vi è stata rubata da un mago cattivo (mi vedo la faccia del protagonista che torna dal lavoro e dice: "Ciumbia, dov'è finita la mia casa?"). Dovete liberare la vostra terra dall'incantesimo che l'ha colpita, ovviamente sfuggendo le orde di scagnozzi che vi ha tirato dietro il mago di cui parlavamo prima (e tutto per poter riavere la vostra dimora!).
Come tutti sappiamo, se un gioco non è caratterizzato da una grafica degna di un artista, ormai non è quasi nemmeno preso in considerazione (non esageriamo: diciamo che la grafica ha la sua importanza, ma è ancora la giocabilità a farla da padrone nella valutazione di un prodotto NdBDM), ma questo problema non dovrebbe affliggere il seguito di Ecstatica, anzi, guardate le foto e sbavate davanti alle meraviglie in alta risoluzione rese possibili dalla tecnologia Ellipsoid. Un'altra avventura dinamica che sembra promettere davvero bene, ma che dovremo aspettare sino ai primi mesi del 97 (e conoscendo la puntualità delle software house...). Solo Windows 95.

DESTRUCTION DERBY 2

Non vedo l'ora che sia l'ultimo trimestre del 96 (deve essere una data importante, visto che la maggior parte dei titoli Psygnosis usciranno in questo periodo) per poter giocare a questo grandioso gioco automobilistico.
Probabilmente gli amanti delle simulazioni ultrarealistiche tipo Indycar Racing storceranno il naso davanti ad un gioco di così chiara impostazione arcade, dove invece di cercare la traiettoria ideale bisogna centrare in pieno gli avversari, però a me piace! Sono sicuro che tutti voi, almeno quelli patentati, hanno desiderato almeno una volta nella vita di sfondare la portiera di qualche disgraziato che è uscito dal parcheggio senza dare la precedenza: ora potrete finalmente vedere coronato questo sogno senza rimetterci soldi o qualche parte del vostro corpo. Questa seconda versione poi presenta alcune novità come la sosta ai box, per permetterci di aggiustare il nostro automezzo, oppure i rottami vaganti in mezzo alla strada che creano un pericolo non indifferente, o ancora un kit che ci permetterà di costruire una macchina fatta apposta per far male, oltre a un maggior numero di percorsi sui quali massacrarsi.

SENTIENT

Ormai i videogiocatori si aspettano prodotti di un certo livello dalle software house e, nel caso di quelli appassionati di RPG, le aspettative si fanno sempre più esigenti. Non bastano più quei giochini dove bastava risolvere due enigmi ogni tanto per andare avanti: ora da un gioco di ruolo ci si aspetta la simulazione fedele di un mondo intero. Se cercate un prodotto del genere, in cui i personaggi siano caratterizzati da un alto livello di intelligenza, Sentient potrebbe fare per voi. Siete su una stazione orbitante dentro il sole (???), voi e gli altri 60 membri dell'equipaggio, ed è scoppiato un misterioso virus. A voi il compito di scoprire l'origine della malattia e riportare la calma fra l'equipaggio. Ciò che distingue questo gioco dagli altri numerosi RPG, è il fatto che ogni singolo personaggio è contraddistinto da un suo carattere, delle sue idee riguardo alla politica, ha delle simpatie e delle antipatie ecc. Tutto ciò contribuisce ad aumentare l'atmosfera, dato che tutti questi personaggi parlano fra loro e con voi, si accusano a vicenda come delle vecchie comari, litigano, spettegolano, insomma, VIVONO.
In autunno potremmo vedere se tutte queste promesse sono state rispettate.







DISCWORLD 2. Missing presumed...!?!

A volte capita che qualcuno si ammali e che non possa andare a lavorare, è una cosa perfettamente normale, così normale che a volte se non ci si ammala ci si sente in colpa e si decide di stare in casa lo stesso, al calduccio, lontano dal principale (o dai professori), in completa tranquillità... Ma avete mai pensato cosa succedesse se fosse la morte a prendere una bella vacanza?
Si, sarebbe proprio il Caos. E' proprio questa la tematica affrontata in DW2, ovviamente non in modo macabro, ma con un tono esasperatamente scherzoso, tanto da pensare che il tristo mietitore potrebbe davvero offendersi per come è ridicolizzato in questa avventura. Chissà se riusciremo ad aspettare quest'inverno per poterci giocare oppure moriremo prima...Sicuramente giocare con la morte non è mai stato così divertente.



THE CITY OF THE LOST CHILDREN

In un mondo di cattivi, i Fagin, dovrete aiutare Miette, una povera orfanella, a sopravvivere, ma non chiedetemi come, che tanto non vi sò rispondere (efficiente! NdBDM). E' comunque un'avventura, come la maggior parte dei giochi presentati quest'anno dalla Psygnosis, e la trama è basata sull'omonimo film francese. Interessante il fatto che al suo sviluppo hanno contribuito le persone che hanno realizzato la pellicola originale. Per risolvere i numerosissimi puzzle di TCOTLC, oltre che per gustarvi la sua grafica, dovrete aspettare l'ultimo trimestre del 96.



THE FALLEN

Chi avrà la pazienza di aspettare sino alla fine dell'anno, potrà deliziarsi con questa ennesima avventura strategica. Lo scenario è abbastanza realistico: i Lords sono un gruppo di persone che sono incaricate di far rispettare la legge a tutti i costi, anche usando la violenza, mentre i Fallen sono quelli che non sopportano regole, che vogliono vivere liberi senza alcuna limitazione, e che quindi si ribellano a questa dittatura. Voi prenderete le parti dei Fallen e dovrete viaggiare per tutta l'America (coast to coast, come si suol dire) imbattendovi nelle situazioni più strane, ma tutte verosimili, per poter raggiungere la libertà (sembra una versione futuristica di On the road di Keurack). I programmatori hanno concentrato i loro sforzi sul realismo del gioco, dal momento che la trama si potrà svolgere in maniera non lineare, avrete pieno controllo sui vostri uomini, e soprattutto dal fatto che è stata data molta importanza agli algoritmi di intelligenza artificiale.

MONSTER TRUCK RALLY

Verso la fine dell'anno dovremmo trovare sugli scaffali dei negozi questo gioco di guida che dovrebbe mettere a dura prova le nostre capacità di piloti: invece di pilotare in quei percorsi di formula 1 o indy tutti belli lisci, senza un minimo dislivello, perfettamente tenuti, dovremmo arrangiarci viaggiando in mezzo a foreste, deserti e addirittura nella neve. Oltre a questo potremo affrontare anche delle gare di "autoscontro" con auto della nostra stazza (sennò sarebbe troppo facile...Ma anche mooolto sadico e divertente) per vedere chi è realmente il migliore. Per la fine dell'anno in versione DOS.

RODNEY MATTHEWS

L'ultimo gioco di cui vi parlo è uno sparatutto (finalmente, non ce la facevo più a parlare di tutte queste avventure!) la cui grafica è interamente basata sui disegni di, come dice il titolo, R. Matthews... Scusate la mia ignoranza in materia, ma non so proprio chi sia. Fatto stà che voi dovete guidare una land buggy e un aereo attraverso canyon, caverne sotterranee e foreste distruggendo tutto ciò che vi si para davanti. Comunque i lavori sono ancora in alto mare, visto che l'uscita è prevista per il secondo trimestre dell'anno prossimo.

THE ISLAND OF DR. MOREAU

Per gli appassionati dei romanzi di Wells, ecco un gioco tratto dall'omonimo libro. Nel corso dell'avventura incontrerete tutti i mostri affamati di carni umana che vi hanno fatto venire i brividi quando leggevate il libro. Per DOS nei primi mesi del 97.





a cura di Diego "Douglas" Cossetta

MARVEL 2099

"New York. Anno 2099. Molte cose sono cambiate": così cominciava nel 1992, il primo albo di una nuova serie di collane ambientate in un futuro neanche troppo lontano che la Marvel - colosso americano produttore di comics negli U.S.A. - aveva deciso di lanciare; tutti i fans di Uomo Ragno & Co. avrebbero così potuto leggere e godersi le avventure di alcuni dei più famosi supereroi della casa editrice newyorchese nelle loro versioni futuristiche: Spiderman, X-Men, Punisher, Hulk, Ghost Rider e molti altri personaggi di cellulosa erano pronti a dare il loro contributo nella costruzione del nuovo mondo, che avrebbe dovuto costituire la versione ufficiale e definitiva del futuro del Marvel Universe: il Marvel 2099.

A quattro anni dalla nascita di questo neonato universo fumettistico assistiamo ora alla produzione del primo videogioco dedicato agli eroi del ventunesimo secolo: oltre ai personaggi già citati, avrete la possibilità di vedere all'opera più di 40 characters, compresi i nuovi Devil e i Fantastici Quattro 2099; a ostacolare i nostri protagonisti ci penserà una nutrita schiera di supercriminali tra cui spiccano nomi eccellenti



come quelli di Destino e Venom 2099. Potrete visitare più di 50 diverse locazioni e combattere con chiunque si metterà sulla vostra strada; i personaggi saranno tutti diversi tra loro e verranno contraddistinti da armi e caratteristiche differenti. La grafica sarà interamente realizzata in 3D e sarà possibile scegliere se giocare da soli o in compagnia di un amico, anche in contemporanea. Se tutto andrà per il meglio, dovreste essere in grado di aggirarvi tra le strade del 2099 entro Natale.



MEGARACE 2

Certo che il sottotitolo del nuovo gioco della Mindscape è tutto un programma: "Questa è la corsa della tua vita...o della tua MORTE!". Il vostro scopo consisterà fondamentalmente nel diventare le star di un famosissimo e seguitissimo programma televisivo, trasmesso dalla Virtual World Broadcast TV: il MegaRace. Così come il suo predecessore, anche questo nuovo prodotto vi vedrà alla guida di avveniristici veicoli muniti di tutte le armi e gli accessori possibili e immaginabili; la grafica sarà rigorosamente in 3D e vi stupirà con notevoli effetti di luce, che aggiungeranno quel pizzico di realismo in più alla competizione. La gara si disputerà su sei diversi tracciati ambientati nei posti più disparati: si andrà infatti dal circuito in Tibet, per arrivare poi a una pista realizzata addirittura nello spazio. Durante la corsa, potranno correre insieme a voi fino a un massimo di sette avversari e l'animazione delle vetture e dei diversi eventi sarà caratterizzata da un frame rate di 30 fotogrammi al secondo. Come ormai accade in quasi tutti i titoli del genere, anche in questo caso sarà possibile utilizzare un elaborato sistema di telecamere che vi permetterà di vedere e vivere la gara da diverse angolazioni e con differenti inquadrature. Il sonoro a 16 bit presenterà come peculiarità il commento in diretta del cronista televisivo, che analizzerà i singoli aspetti della corsa fornendovi un costante aggiornamento su tutti gli sviluppi della gara. Ricordandovi infine che sarà anche disponibile un sistema di premi in denaro che vi permetterà di racimolare il gruzzoletto necessario a migliorare la vettura a vostra disposizione, non mi resta da dirvi che troverete Megarace 2 nei negozi tra non molto.



SILENCER

Ci sarà un altro titolo, attualmente ancora in fase di sviluppo, che vedrà la luce grazie alla collaborazione tra Mindscape e SSI: si tratta di Silencer, gioco d'azione in cui impersonerete un agente segreto impegnato in un futuristico mondo governato da corporazioni e multinazionali. A dire la verità, essendo un mercenario, non si può certo affermare che il vostro personaggio sia un modello di lealtà e onestà, visto che non si porrà troppi problemi quando si tratterà di cambiare padrone in cambio di un maggior guadagno. Avrete la possibilità di ricevere promozioni e, se doveste sentirvi troppo soli durante le missioni, sappiate che si potranno inserire fino a dodici giocatori in contemporanea e sarà presente anche l'opzione di gioco in rete. Silencer sarà terminato e distribuito entro novembre nel formato PC CD ROM per Windows '95.







STARTRADER

Cambiamo genere e passiamo a un titolo che vi vedrà impegnati come abili commercianti e potenti conquistatori; in StarTrader, infatti, dovrete gestire delle compagnie spaziali di commercio stando attenti a valutare attentamente durante il vostro operato ogni minimo aspetto in materia economica: potrete manipolare a vostro piacimento i prezzi dei beni da voi distribuiti e affrontare così la spietata concorrenza, per riuscire a diventare il più importante tra i mercanti della galassia Crystalliana. Grazie a un'interfaccia semplice ed intuitiva, potrete visitare nuovi mondi inesplorati su cui avrete la possibilità di trovare ulteriori materie prime da vendere o scambiare. Ma non pensate che il tutto si riduca a una semplice compravendita tra pacifiche e simpatiche popolazioni di diversi pianeti: sarà molto importante anche curare lo sviluppo della vostra tecnologia in campo bellico, in quanto non sempre troverete interlocutori molto disposti al dialogo e così... Meglio prevenire, che curare. Avrete la possibilità di scegliere tra diversi veicoli da utilizzare, tutti realizzati in grafica 3D e tutti personalizzabili grazie ai nuovi accessori che potrete recuperare durante le missioni di esplorazione, i combattimenti o le azioni di spionaggio.



Questo nuovo titolo, frutto di un sapiente mix tra uno strategy game ed un gioco di esplorazione spaziale e combattimenti in 3D, verrà distribuito in tutta Europa in Agosto nel formato PC CD ROM per Windows '95.

AZRAEL'S TEAR

Sarà, ma non riesco a spiegarmi come mai di tanto in tanto qualcuno si faccia tornare in mente il Sacro Graal e decida di lanciarsi alla sua ricerca... mah, forse non sanno che l'ha già trovato Indy... Comunque non sarò di certo io a dirglielo! Come forse avrete capito, in questa nuova avventura con grafica SVGA in 3D e in soggettiva, dovrete impersonare l'esploratore di turno e riuscire a penetrare nel tempio di Aeternis, recuperando la contesa reliquia: per portare a buon fine la vostra missione sarà necessario interagire con le decine di forme di vita differenti che popolano il tempio e sono tenute in vita dal mistico potere del Graal; preparatevi quindi a risolvere una non indifferente serie di enigmi, che non faranno altro se non cercare in tutti i modi di rendervi difficile il raggiungimento dell'obiettivo. Solo una volta recuperato il calice e usciti dal tempio potrete tirare un sospiro di sollievo, ma a un tratto...Ehi, mica vorrete che vi dica proprio tutto, no? Vi basti quindi sapere che Azrael's Tear sarà realizzato sfruttando una serie di particolari tecniche audiovisive, che lo dovrebbero rendere un titolo di notevole interesse nel suo campo: in tutte le locazioni che visiterete, infatti, la grafica utilizzerà particolari algoritmi; a tutto questo si aggiungerà poi un sapiente utilizzo del sonoro, che presenterà una serie di effetti direzionali: le variazioni del volume e la definizione dell'audio saranno cioè in funzione degli spostamenti del personaggio principale. La "Lacrima di Azrael" sarà disponibile nel formato PC CD ROM per MS-DOS, verso la fine di luglio.



NECRODOME

Seguendo sempre il filone delle futuristiche gare automobilistiche in cui il pilota sembra votato all'autodistruzione, la Mindscape - questa volta in collaborazione con la SSI - presenterà tra poco anche Necrodome, titolo in cui vi troverete alla guida di un potente mezzo super-armato cercando di arrivare da soli all'arrivo (possibilmente vivi). Questa volta la visuale sarà in soggettiva, ma avrete comunque la possibilità di giocare contemporaneamente in due: mentre voi guiderete, infatti, il vostro compagno dovrà cercare di far funzionare la mitragliatrice sulla torretta (!!!). I circuiti disponibili saranno 15 e verrà implementata l'opzione per il gioco in rete. Il gioco vedrà la luce quest'estate, ma già in giugno avrete l'opportunità di provare la versione shareware.







A cura di
Fabio "ADO" Ferrario

Nemesis: The Wizardry Adventure

Sedici anni or sono la Sirtech lanciò Wizardry, un titolo che divenne punto di riferimento tra i giochi di ruolo. Oggi, dopo molti anni, la casa americana ritenta il colpaccio presentando Nemesis, un prodotto destinato a creare un nuovo standard nel quale indovinelli, tranelli, combattimenti e intricate trame si combinano per dare vita a un'avventura senza precedenti dove suspence e mistero la fanno da padroni. "Dislocato" su ben quattro CD ROM, Nemesis si presenta come una via di mezzo tra "The 11th Hour" e Hexen: dovrete risolvere snervanti puzzle e vincere sanguinosi duelli per poter conquistare il potere del talismano di Nitherin, l'unico artefatto in grado di riportare la pace nelle vostre terre. Veramente bello... Sia le animazioni che il sonoro sembrano realizzate con grande cura in tutti i dettagli; se poi teniamo conto della stupenda grafica SVGA e della intuitiva interfaccia di gioco creata appositamente per questo titolo, penso proprio che presto avremo di che divertirci. Iniziate quindi a rompere le scatole al vostro negoziante perché l'uscita del gioco è ormai prossima.



Wizardry Gold

Vi ricordate Crusaders of the dark savant? Nooo? Non fa niente, vi perdono, ma la prossima volta vi voglio più preparati...ok? Per ripassare la lezione vi consiglio di provare Wizardry gold, ossia la versione riveduta e truccata (nel senso che le hanno cambiato il motore) di questo giochino che a suo tempo fece scalpore.
In un mondo caduto nell'oblio dovrete andare alla ricerca di un mistico artefatto (Astral Dominae, o chi per esso) i cui poteri vi permetteranno di ristabilire l'ordine sulla terra; purtroppo non sarete i soli a cercare questo talismano, perciò dovrete stare molto attenti alle vostre spalle insidiate da subdoli figuri disposti a tutto pur di far fallire la vostra disperata impresa.
Per Windows 3.x, NT e 95, girerà in grafica SVGA (640x480x256 colori) e vedrà la luce dei negozi per fine anno in formato PC CD ROM.



Deadly Games

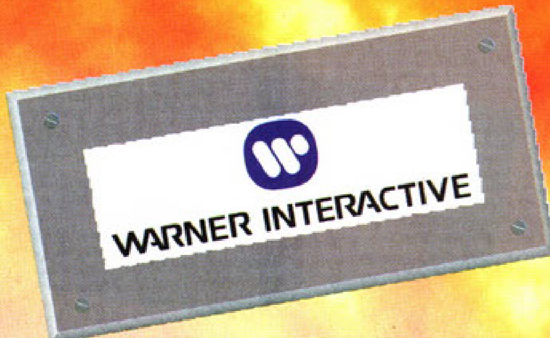
Finalmente un videogioco dove si fa a botte in modo serio... Sto parlando di questo Deadly games, nel quale impersonerete un agente della A. X. M. (non chiedetemi cosa vuol dire perché non lo so) impegnato in diverse missioni intraprese contro mercenari assoldati dalle potenze nemiche controllate, a seconda dei casi, da esseri umani (gioco in rete) o dal computer.
Potrete scegliere tra quattro personaggi tutti con caratteristiche differenti grazie ai quali guiderete il vostro esercito in missioni impossibili di varia natura.
Realizzato grazie a un motore SVGA il gioco comprenderà svariate opzioni tra cui la modalità multiplayer (per chi non l'aveva ancora capito) e un editor degli scenari.
Da fine anno in formato PC CD ROM.



Shadows Over Riva

Qualcosa di sinistro sta accadendo nella città di Riva. Migliaia di orchi sono fuori dalle mura e sperano ardentemente che qualcuno dei valorosi guerrieri della cittadina si faccia avanti per ridurlo a pezzettini. I poveracci però non sanno che alla guida di questo manipolo di eroi ci siete voi che, armati di tanta buona volontà farete di tutto per vendere cara la pelle dei vostri concittadini (se fossi in loro comincerei a preoccuparmi...). La Sirtech promette furiosi combattimenti animati da una grafica SVGA in 3D che vi metterà contro 50 differenti tipi di mostri permettenovi al tempo stesso di visitare luoghi che non avete mai visto prima né sulla terra né sott'acqua. Disponibile su PC CD ROM a partire da settembre.

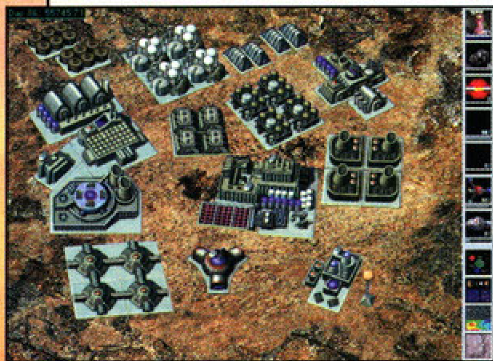
A cura di
Roberto Lo Russo





Star Control 3

Prendi il controllo delle stelle... Impossibile non ricordare i precedenti episodi di questa trilogia che ha fatto letteralmente impazzire vagonate di giocatori in tutto il mondo conosciuto e non. Star Control 3 è l'ultimo gioco di azione/avventura spaziale che richiede esperienza, destrezza e pazienza: ammetto che sembra una frase fatta, ma la press release dice così e chi sono io per smentirla non avendo ancora visto il gioco? Dovrete esplorare e conquistare centinaia di pianeti sparsi per un universo vastissimo, affrontare oltre 24 nemici dalle sembianze aliene più disparate (animati tutti quanti con la lunga e complessa tecnica dello slow motion) prendendo il comando di una potentissima flotta interstellare composta da un esercito di vascelli da combattimento. Il tutto accompagnato da una grafica oserei dire molto accattivante, interamente ricreata in 3 dimensioni sia per i veicoli che per le diversissime locazioni extraterrestri. Si parla inoltre di una evoluta intelligenza artificiale ben calibrata e mai frustrante che dovrebbe assicurare lunghe ore notturne di gioco solitario: ma se preferite potrete comodamente giocare con un amico. Infatti dovete assolutamente sapere che verrà implementata la possibilità di giocare via modem, rete e collegamento seriale per sfide avvicenti e appassionanti. Be', speriamo che il gioco sia bello tanto quanto l'ho descritto perché in questo caso ci ritroveremo tra le mani non solo un valido prodotto, degno erede dei suoi predecessori, ma anche un coinvolgente titolo meritevole di ogni lode! Quando uscirà? Purtroppo questo dato non era a disposizione e tutto quello che posso dirvi è che probabilmente di parla di Settembre...

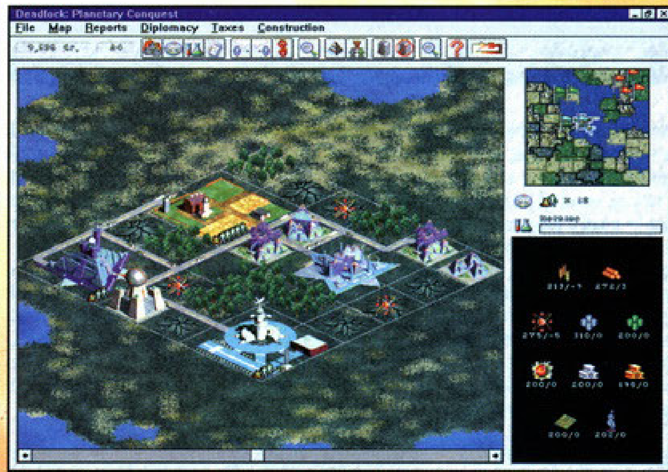




Deadlock

La guerra fra le 7 maggiori razze dell'universo è finita. La maggior parte degli edifici è stata rasa al suolo e i pianeti abitabili sono ora molto scarsi. Ora, Gallius IV, prima sconosciuto, ha portato ancora una volta le sette etnie sulla via della lotta armata. Solo un fragile trattato potrà risolvere la questione per il possesso del pianeta.Voi dovrete impersonare il ruolo di leader di una delle 7 colonie e superare le opposte fazioni sul piano economico, tecnologico e militare. Sarà possibile giocare via modem, link o E-mail fino a sette concorrenti contemporaneamente, sfruttando un nuovo programma multiplayer chiamato "Mpath" che, come annunciato dalla Accolade, sarà dotato di un'azione veloce e conversazioni tra giocatori in real-time. L'uscita di Deadlock è prevista per questo Natale solo in formato PC-CDROM.





Eradicator

Eccoci a uno Shooting game completamente realizzato in 3D che permette di utilizzare 3 personaggi con caratteristiche totalmente diverse.
Sarà possibile scegliere Elena, una mercenaria felina, molto veloce ma con poca potenza quindi facile da uccidere; Kamchak, l'uomo lucertola, lentissimo nei movimenti ma molto potente e quindi un "osso duro"; infine Dan Blaze, l'unico essere umano del gioco che ha caratteristiche medie tra i due personaggi precedentemente elencati.
In confronto agli altri giochi dove bisogna distruggere tutto, in Eradicator dovrete utilizzare molte tecniche diverse di combattimento risolvendo problemi che implica l'andamento del gioco. Inoltre i nemici avranno un livello di intelligenza artificiale molto elevato, cosa che renderà difficile il positivo esito delle missioni.
Si potrà giocare da soli oppure via modem fino a 8 giocatori. Il gioco uscirà in versione PC-CDROM entro la fine dell'anno.

Legends '97 Football

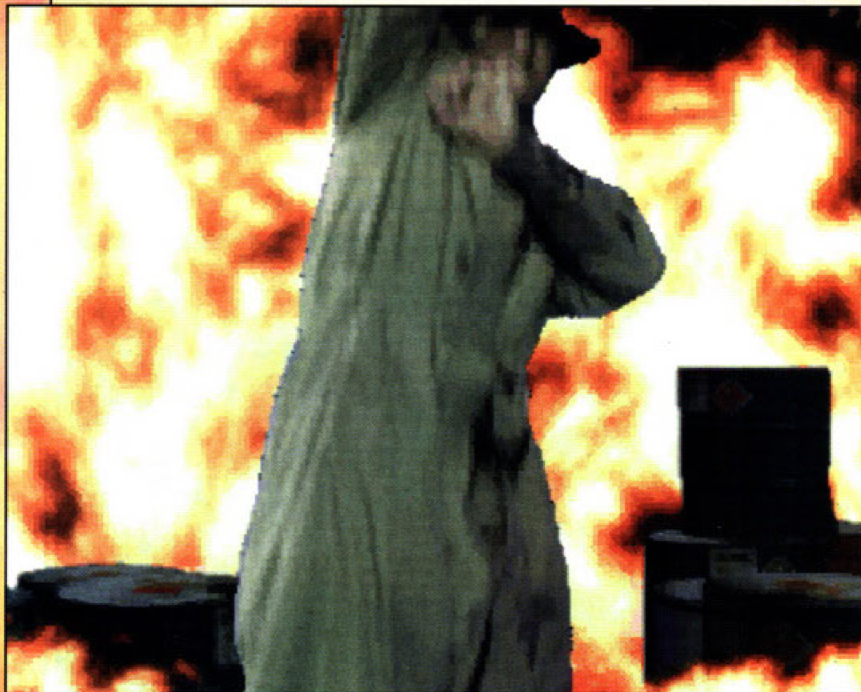
La Accolade Sport annuncia il più caldo titolo sportivo dell'anno. NFL Legends Football '97 comprende circa 80 squadre suddivise nelle 30 della stagione sportiva 1996/1997 e le 80 che hanno costituito gli anni della leggenda del football cioè il 1932, 1950 e 1968. In totale ci sono la bellezza di 2.500 giocatori.
E' possibile giocare nei 30 stadi più famosi della NFL tutti renderizzati. Disporremo oltretutto di diverse angolazioni e di incredibili animazioni. Sarà possibile giocare da soli contro il computer oppure fino in quattro utilizzando il Gravis Grip. Oltre a tutto questo potrete decidere se giocare le partite o fare il manager. Il gioco uscirà in formato PC-CDROM solo per Windows '95.





A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

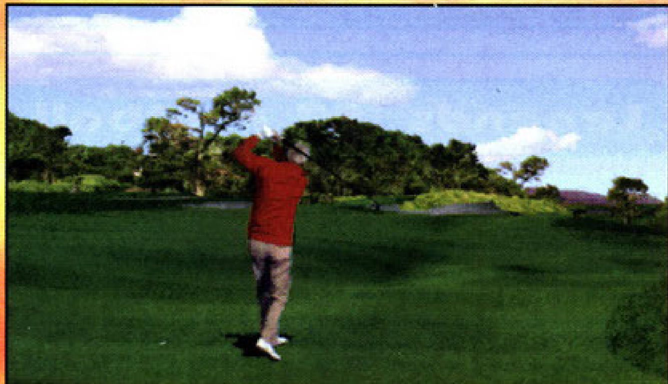
THE PANDORA DIRECTIVE



Pochissimi anni fa uscì un'avventura grafica che rivoluzionò il mondo videoludico e che lasciò irrimediabilmente il segno per le innovazioni che apportava al concetto di storia interattiva : si trattava di Under a Killing Moon, un thriller poliziesco che gettò le basi per ciò che oggi chiamiamo film interattivo. Già allora il successo fu enorme e l'avvincente storia conquistò il favore di molti, tanto che ancora oggi è considerato uno dei migliori prodotti mai realizzati per PC. Adesso sta per uscirne il seguito ufficiale, The Pandora Directive, che si preannuncia ancora più bello, massiccio e accattivante rispetto al suo fratellino minore. Inutile dire che noi siamo già pronti a fare l'impossibile per poterlo recensire. Il protagonista ovviamente è sempre Tex Murphy, lo scapestrato detective (interpretato dal signor Access in persona NdBDM) che si va a cacciare nei guai come per gioco e anche questa volta si ritroverà coinvolto in una faccenda più grossa di lui, dove una semplice ricerca di una persona scomparsa si trasformerà nella disperata corsa per la sopravvivenza, passando per i misteri dell'UFO caduto nel 1947 a Roswell e per l'antica dinastia dei Maya, attraverso inseguimenti, esplosioni, sparatorie, trappole, interrogatori, lunghi viaggi in meravigliose città futuristiche e altro ancora. TPD sarà contenuto su ben 6 Cd e vanterà una grafica in alta risoluzione che farà rabbrividire le odierne produzioni multimediali, ma non solo, poiché avremo la possibilità di rigiocarlo più volte grazie alle tre possibili strade da seguire con a disposizione ben 7 finali differenti. La Access inoltre ci promette la completa mobilità del nostro eroe, un sonoro eccezionale e un cast di attori professionisti di tutto rispetto. Saranno inoltre presenti numerosi sotto giochi stile puzzle: il tutto gestito da una comoda interfaccia molto simile a quella già vista in UAKM. La data di uscita dovrebbe essere a cavallo di questa estate, sempre che non ci siano ulteriori ritardi, quindi rimanete con le orecchie tese perché le aspettative non sono certo poche!

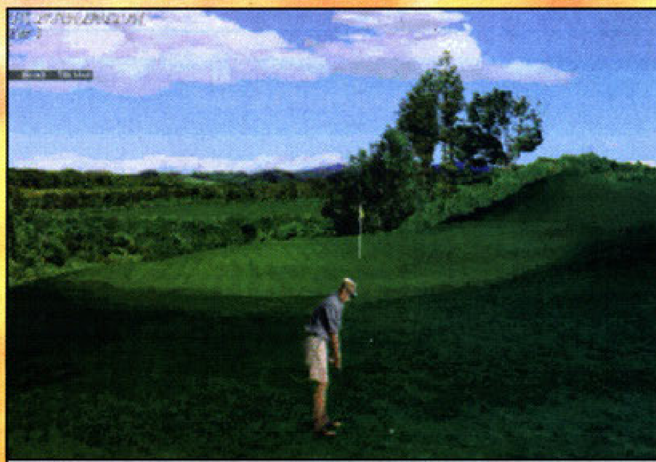
LINKS LS

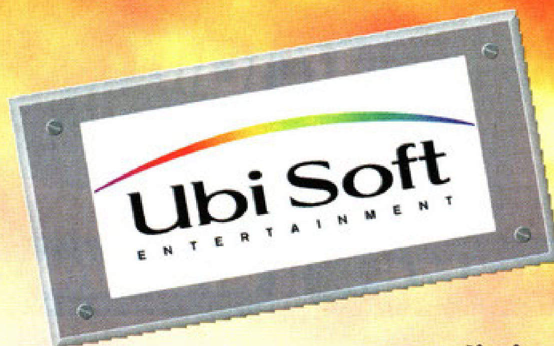
Non possiamo dimenticare che la Access non è famosa esclusivamente per le avventure grafiche, ma soprattutto per via delle numerosissime simulazioni golfistiche che ha sfornato in tutti questi anni. Qui ci viene presentata proprio l'ultima, ovvero Links LS, che vanterà una grafica fotorealistica e numerose finezze tra le quali i preziosissimi insegnamenti del noto giocatore Arnold Palmer. Inoltre sono state implementate molte nuove opzioni di gioco che si vanno ad aggiungere a quelle già esistenti, aumentando notevolmente la longevità di questo genere di prodotti. Una nuova interfaccia poi, ancora più semplice, comoda e versatile di quella che siamo soliti avere già visto e utilizzato nelle versioni precedenti, farà da corredo a quella che probabilmente sarà la simulazione più realistica dei prossimi anni. La possibilità di giocare via modem dovrebbe potere accontentare anche i maniaci del settore e l'accuratezza dei particolari che troveranno in questo programma non passerà certo inosservata.



MICROSOFT GOLF ADD-ON

Rimanendo sempre sul tee del campo da golf, la Access ci propina una miriade di data disk per l'altrettanto celebre Microsoft Golf (poco meno di dieci) e non solo, visti i numerosi titoli a disposizione per tutta la collana Links (ne ho contati almeno 16, alcuni dei quali completamente compatibili con il simulatore di casa Gates).
Gli appassionati troveranno pane per i loro denti, visto che la fedeltà e la realtà intrinseca contenuta in questi prodotti è tale da proiettare il giocatore proprio nel mezzo del green, ricreando piacevolmente tutta l'atmosfera che si può respirare su di un vero campo da golf. Beh, che dire, più di così proprio non si può, anche perché i titoli sono così tanti che ogni esperto del genere non saprebbe quale scegliere. A presto altre succose novità.







a cura di Riccardo Landi

RAYMAN II

Come era prevedibile, la Ubi Soft sta preparando il seguito di Rayman, uno dei platform più venduti quest'anno e innegabilmente uno dei migliori arcade per PC mai usciti. Questa volta la minaccia arriva dallo spazio; un esercito di robot extraterrestri ha invaso il pianeta del nostro simpatico eroe con l'intento di ridurlo a una fredda palla rocciosa senza più vegetazione. Tutte le razze indigene sono state catturate e messe in uno zoo compresa la fata Betilla. Rayman dovrà cacciare i robot dal pianeta e per far questo potrebbe addirittura allearsi col suo vecchio nemico Mr. Dark.

Lo schema di gioco è rimasto invariato così come il look del personaggio. I programmatori assicurano che la giocabilità e il divertimento che caratterizzavano il primo episodio sono rimasti intatti, ma sono state aggiunte nuove caratteristiche che aumenteranno la varietà di situazioni. Tanto per cominciare il nostro eroe ha un nuovo pugno potenziato multifunzione che può trasformarsi in piattaforma per superare gli ostacoli più ostici o in scudo per proteggersi dai colpi dei nemici. I livelli si sviluppano su due piani di gioco (come accadeva in Fatal Fury, so che il paragone



è forzato, ma mi sembra il modo più immediato per rendere l'idea) e questo permette di completare un livello in due maniere diverse; ci sono anche nuovi strumenti tra i quali un'attrezzatura da sub per i livelli subacquei, una trivella per scavare tunnel, un paio di occhiali magici per trovare eventuali passaggi segreti, un veicolo a ventose, una pistola laser e chi più ne ha più ne metta. Rayman ha al suo fianco diversi personaggi che lo aiuteranno nella sua impresa tra i quali Mosquito, una vecchia conoscenza del nostro eroe, Flips l'insetto e Fudge, l'amico di Betilla, un personaggio molto saggio, ma stralunato che assisterà Rayman per tutto il gioco dandogli utili consigli. Anche graficamente si potranno apprezzare dei miglioramenti: i personaggi sono stati creati in 3D e poi trasformati in bitmap (come in Donkey Kong Country) mentre per quanto riguarda gli ambienti, sono stati aggiunti effetti speciali come cascate e fiori animati. Rayman II sarà disponibile entro la fine del '96.

POD

Per tutti gli appassionati di fantascienza e velocità ecco qui un nuovo gioco di corse extraterrestri: POD. In questo genere di giochi solitamente il motivo che spinge i partecipanti a gareggiare è qualcosa di più della solita manciata di coppe; in questo caso voi fate parte di un manipolo di disperati che corre per salvarsi la pellaccia. Infatti dovete sapere che il pianeta Io (il vostro) è stato infestato da un virus letale che sta tranquillamente distruggendo ogni forma di vita. E' stata così organizzata una corsa dove il vincitore si conquisterà l'ultimo posto disponibile nell'unica navicella rimasta in grado di raggiungere la Terra. A parte la trama delirante, il gioco avrà 12 tracciati (più quelli segreti) dislocati su quattro differenti ambientazioni. E' possibile partecipare al campionato completo, correre una gara singola e sfidarsi testa a testa via modem o sullo stesso computer grazie allo split screen; ma la cosa



più interessante è la possibilità di giocare fino ad otto giocatori contemporaneamente in rete o tramite Internet. Sono disponibili otto modelli differenti di veicoli (non me la sento di chiamarle automobili) ognuno dei quali può essere modificato regolando i 20 parametri che lo caratterizzano. La grafica sarà rigorosamente in 640x480 e i programmatori promettono che non si scenderà mai sotto i 30 frame al secondo, com'è possibile tutto ciò?

Be', in effetti la gabola c'è; il gioco supporterà infatti la nuova tecnologia Intel MMX. Non ci è possibile entrare nel dettaglio in quanto le informazioni ufficiali disponibili sono ancora vaghe, comunque BDM ha provato la versione demo di questo prodotto e, testuali parole, mi ha detto: "Porcoggiuda...".





NBA JAM EXTREME

E' in dirittura d'arrivo dalla Acclaim il nuovo capitolo della serie di NBA Jam, realizzato con la partecipazione di Juwan Howard (appartenente ai Washington Bullets) e di Marv Albert (famoso commentatore americano). Il giocatore della capitale statunitense è stato il protagonista delle riprese necessarie per le animazioni dei giocatori, realizzate con la tecnica del motion capture; Marv, invece, con la sua preziosa voce ha commentato decine e decine di azioni per realizzare il commento play-by-play. Come i precedenti capitoli, NBA Jam Extreme prevede uno scontro due contro due, grande velocità d'azione e più di 30 nuove schiacciate. Fa un po' sorridere la dichiarazione della Acclaim: "Abbiamo realizzato il gioco di basket più realistico in assoluto". Lo potrete giudicare da soli, visto che NBA Jam Extreme sarà disponibile tra breve per Windows 95.



IRON MAN/X-O MANOWAR: HEAVY METAL

Nome semplice per un gioco che avrà come protagonisti l'eroe dei fumetti Marvel, Iron Man e X-O Manowar, eroe della Acclaim Comics. Iron Man ecc. è un videogame d'azione nel quale il giocatore rivestirà i panni dell'uno o dell'altro, a seconda della situazione, attraverso sette mondi popolati di malefiche creature e di avversari storici dei due eroi. Le animazioni dei personaggi, come d'abitudine all'Acclaim, sono state realizzate con la tecnica del motion capture, ci saranno nuovi effetti di light sourcing e altre meraviglie grafiche. Titolo promettentissimo in uscita quest'estate per PC CD-ROM.



STREET FIGHTER: THE MOVIE

Non bastava la versione superdueturbomegagiga di Street Fighter, ora c'è la trasposizione diretta del film. Il risultato è uno SF alla Mortal Kombat, visto che adesso i personaggi sono digitalizzati e c'è anche quel gran figo di Van Damme. Sequenze animate tratte direttamente dal film allieteranno l'attesa tra un combattimento e l'altro. Per Windows 95, forse quest'autunno.

STRATOSPHERE: CONQUEST OF THE SKIES

Poche notizie per questo arcade-adventure ambientato sul pianeta New Earth. Il gioco dovrebbe essere caratterizzato da inquadrature a 360 gradi, da un engine tridimensionale evoluto e da grafica renderizzata; il tutto girerà sotto Windows 95.

NFL QUARTERBACK CLUB 97

Sembra che giocare a football americano sia diventata la moda del momento, almeno a giudicare dalla quantità di titoli in uscita. La Acclaim ci prova con questo prodotto che sembra essere davvero promettente. Il gioco è stato realizzato con la tecnica del motion capture, la grafica è fotorealistica e la fedeltà simulativa appare elevata grazie anche alle centinaia di schemi disponibili. In uscita a settembre per PC CD-ROM.

SPACE JAM

Idea vincente non si tocca, alla Acclaim conoscono bene questa regola e quindi sfruttano al massimo il successo di NBA Jam. Space Jam è la versione "carina" del famoso gioco di basket: questa volta i protagonisti sono i personaggi della serie di cartoni animati "Looney Tunes". Le partite si svolgono nello spazio, tre contro tre e promettono un divertimento esagerato. Guest star sarà il mitico Michael Jordan.

NIGHT OF THE MONSTERS

Non capita tutti i giorni (o tutte le notti, tanto per restare in tema) di vedere i mostri protagonisti di alcuni tra i più celebri film di Hollywood che chiedono aiuto a dei poveri cittadini. Alla Acclaim hanno pensato che questo potesse creare una situazione demenziale e per questo hanno realizzato Night of the monsters, un'avventura grafica umoristica che vede i giocatori allearsi con Frankestein, Dracula e altri 40 mostri creati dai registi hollywoodiani, per scappare dalle grinfie di un diavolo cattivo. Più di 60 locazioni, enigmi illogici e una colonna sonora "ghoulish" sono gli ingredienti principali di questo gioco che dovrebbe essere disponibile per questa estate in formato PC CD-ROM.

BUBBLE BOBBLE

Ohooh, questo non è uno scherzo, i due draghetti più simpatici del mondo stanno per tornare sui nostri monitor! La rivisitazione in chiave moderna di uno tra gli arcade più belli di sempre è quasi pronta, su un solo CD troveranno posto Bubble Bobble e il suo seguito, Rainbow Island. Aspettatevi una recensione quanto prima perché il gioco è dato per imminente, si parla dell'inizio dell'estate.

DRAGONHEART: FIRE & STEEL

E' ora la volta di un arcade-adventure basato sul film Dragonheart prodotto dalla Universal Studios e in uscita quest'estate sugli schermi americani. Sia il film che il videogioco vedono come protagonista negativo Draco il Dragone (hmm, originale!), una delle tante creature che Sir Bowen, l'ultimo nobile cavaliere, deve affrontare per arrivare a liberare la sua terra dal dominio di un re malvagio. Più di 120 mosse speciali, 48 diversi personaggi (digitalizzati direttamente dal film) e prospettive in prima e terza persona sono solo alcuni degli ingredienti di questo gioco che sarà disponibile per gli ultimi mesi di quest'anno.

SUPER MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

Dal nome si capisce che questa volta ci si troverà alla guida di una moto da cross, impegnati in competizioni che avranno all'ordine del giorno salti, derapate e acrobazie aeree. La visuale di gioco sarà appena dietro la moto che correrà in circuiti tridimensionali. Data di uscita sconosciuta ma piattaforma ben nota: Windows 95.





IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT

Ragazzi, un picchiaduro tridimensionale che ha come protagonisti i personaggi della serie di Advanced Dungeons & Dragons, Ravenloft. Tutto il gioco sarà ambientato in epoche medioevali, con diciotto arene di combattimento differenti. Sviluppato dai Take 2 Interactive (il team che ha realizzato, tra gli altri, Ripper), Iron & Blood darà la possibilità di scegliere tra 16 combattenti fantasy tra cui goblins, maghi, gladiatori e lupi mannari. Ogni personaggio sarà composto da circa 4.000 poligoni, dando così un aspetto grafico senza precedenti; l'engine dovrebbe essere in grado di muovere ben 225.000 poligoni al secondo, mica male. I lottatori avranno a disposizione 64 armi differenti e 250 mosse speciali; tutto ciò fa sperare in un vero e proprio capolavoro. L'uscita è prevista per la fine di quest'anno.



ALIEN TRILOGY

Fan di Alien esultate, il grande successo per Playstation è stato convertito per PC. Un altra volta la tecnica di motion capture della Acclaim (e che palle!) la fa da padrona in questo gioco che è la trasposizione della famosa saga interpretata da Sigourney Weaver. Alien Trilogy è un arcade stile Duke Nukem, quindi azione in prima persona. Naturalmente il giocatore assume il ruolo di Ripley, la protagonista e, attraverso le ambientazioni originali del film, dovrà affrontare creature aliene di ogni tipo per salvare la Terra. Il tutto sarà diviso in 30 livelli che richiederanno anche un po' di materia grigia per risolvere gli enigmi ed evitare i trabocchetti disseminati un po' ovunque. Per averlo dovete possedere un CD-ROM e attendere questo autunno, probabile periodo di pubblicazione.



BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME

E' in arrivo il gioco basato sull'ultimo film dell'uomo pipistrello prodotto dalla Warner Bros. Il gioco trasmetterà le stesse sensazioni della pellicola grazie a una grafica accattivante e a un'azione travolgente (stando a quello che dice l'Acclaim), i videogiocatori potranno controllare, a scelta, Batman o Robin attraverso i sotterranei di Gotham City per sconfiggere Two-Face e The Riddler prima che conquistino la città.

Batman Forever vanterà grafica in alta risoluzione e renderizzata, saranno usate nuove tecniche di modellazione 3D per garantire uno "scaling" dei personaggi fluido e reale. Arricchiranno il gioco scene digitalizzate direttamente dal film, più di 500 mosse combo e una selezione di esclusivi bat-tools. Batman Forever: The Arcade Game sarà pronto per la fine del 1996, naturalmente su CD-ROM.

THE CROW: CITY OF ANGELS

La Acclaim sembra aver fatto incetta di licenze cinematografiche, City of Angels è la tanto attesa versione interattiva del cult-movie "Il Corvo", interpretato dallo sfortunato Brandon Lee. Il gioco sarà un mix tra un arcade e un picchiaduro tridimensionale e sarà caratterizzato dalla stupenda colonna sonora del film.

Ashe, il protagonista, lotterà attraverso cinque differenti scenari, ognuno composto da centinaia di stanze e trabocchetti. Un avanzato engine 3D permetterà combattimenti contro quattro nemici simultaneamente e la tecnica di motion capture della Acclaim garantirà più di 50 differenti tecniche di arti marziali. The Crow sarà disponibile a fine anno per Windows 95.

X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

En alter, basta non se ne può più, sembra che a questo mondo esistano solo i picchiaduro! Pazienza, questo almeno sembra interessante. I lottatori saranno nientepopodimenoché i protagonisti dei famosi fumetti Marvel, gli X-Men, una delle più popolari squadre di mutanti (come se incontrarne qualcuna per strada sia una cosa normale).

Gli elementi caratteristici di un gioco di questo tipo ci sono tutti, decine di mosse speciali, combo, fatality et cetera et cetera. La prima cosa che salta all'occhio però, è la grafica, appare coloratissima e curata, i combattenti sono giganteschi e ben particolareggiati. Nessuna notizia sulla data di uscita, probabilmente per fine anno.



STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

SHADOW OF THE EMPEROR
BATTLE ISLE 3

BATTLE ISLE 3
Shadow of the Emperor
Intrighi, politica e sete di potere minacciano la stabilità.
Occorrerà usare abilità strategiche e logistiche per tenere alto il morale delle truppe e guidare l'armata attraverso venti diverse campagne per raggiungere la vittoria finale. **WIN**



ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE

STRAIGHT TO THE HEART

SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO

CD-ROM SACIS:
- Nei migliori negozi e librerie
- Alle pagine 577/8/9 di televideo
- Al numero verde 167 291410

STELLARIS
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato. **Il compleanno di Medusa** é il terzo viaggio, ambientato nella sommersa città di Atlantis. Una nuova avventura alla ricerca di spettacolari regali destinati ad ammansire Medusa e barattare con lei la libertà dei suoi prigionieri. **WIN**



ROMA Via Teulada, 66
Tel. 06/374981 Fax 06/3723492

ALTRA IMMAGINE





MONTHY PYTHON AND THE QUEST FOR HOLY GRAIL

Ohhh, finalmente un gioco dedicato ai miei idoli: i Monthy Python. Non so se avete mai visto film come "Brian di Nazareth" o "Il senso della vita", ma se lo avete fatto capirete subito la mia eccitazione nell'apprendere la notizia che Terry Gilliam e soci hanno fatto un videogioco. Ci sarà da morire dalle risate!!!

MPatHG è fondamentalmente un gioco strategico zeppo di puzzles e amenità varie. Lo scopo finale sarebbe quello di riuscire a trovare il santo Graal. Dico sarebbe perchè gli stessi Monthy Python consigliano di non perdere tempo con questo obiettivo, ma di distrarsi con locazioni tipo "Le ragazze assetate di sesso del castello Antrhax", "Black Knight" oppure "Spank the Virgin". Non dobbiamo poi dimenticare i sottogiochi come "Drop Dead", "Catch the Cow" e "Burn the Witch".

Ma la cosa più interessante è il fatto che una volta finito il gioco verremo rincompensati con dei filmati inediti, fra cui alcune scene non viste del film King Brian the Wild. Bella lì! Alla 7th Level sono tutti convinti che sarà un grosso successo, e sinceramente anch'io ci spero (assieme a probabilmente gli altri tre fan italiani dei Monthy Python il cui nome aveva già firmato un prodotto per 64 non proprio bellissimo NdBDM). Disponibilità prevista in Giugno.



CRACK THE CASE WITH ACE



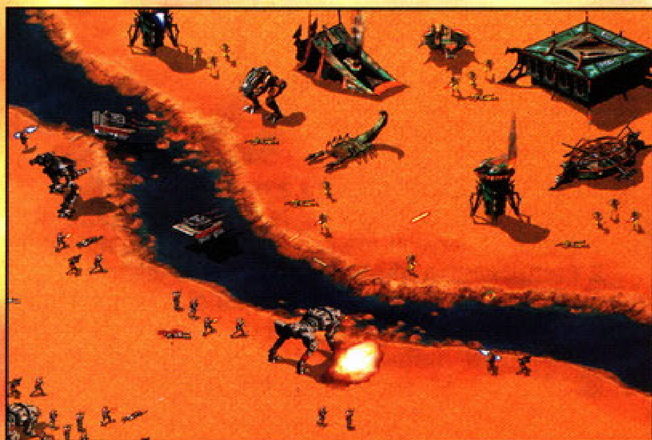
La 7th Level sembra intenzionata a buttarsi sui videogiochi demenziali: dopo il gioco dei Monthy Python ha infatti deciso di pubblicare anche un titolo basato sulle gesta di Ace Ventura, l'esilarante personaggio interpretato de Jim Carrey. Anche in questo caso si tratta di risolvere degli enigmi per poter progredire nel gioco. Interagirete oltretutto con i personaggi più strani fra cui Spike, una banda di hippie e Mr.Shickadance (appartenenti, presumo, alla serie animata americana che non mi pare sia programmata qua in Italia). Anche questo gioco dovrebbe vedere la luce in Giugno.

DOMINION

Ed ecco un gioco di strategia che si aggiunge al discreto catalogo della 7th Level. Stavolta però sembra che ci siano delle novità abbastanza interessanti: oltre al poter giocare in rete, bisogna evidenziare la risoluzione grafica massima di 1280*1024, possibile grazie all'impiego della tecnologia DIRECT-X in congiunzione con un'altro engine sviluppato direttamente dalla 7th Level e denominato TOP GUN, che dovrebbe assicurare animazioni più veloci e più fluide di tutte quelle viste sino ad ora.

Molto interessante anche il fatto che con il gioco verrà fornito un editor per costruirsi i propri plotoni e le proprie mappe. A proposito, quasi dimenticavo... lo scopo è quello di colonizzare e conquistare il sistema Ohygos, conquistandone i relativi pianeti.

Ovviamente non è tutto così semplice: per procedere bisognerà tenere conto di un mucchio di fattori, ma soprattutto dovrete cercare di costruire il maggior numero possibile di raffinerie per poter produrre nuove unità da combattimento. Occhio alle specifiche tecniche: il gioco per girare necessita di almeno 16 MB di RAM. Scusate s'è poco...



TRACER

Questo gioco è pubblicizzato come "il gioco di strategia per i veri hackers", ma non pensate di trovare alcunchè riguardante l'arte dell'hacking o argomenti correlati. Infatti ci troviamo di fronte a una sorta di puzzle game nel quale dovrete far combaciare i colori di alcuni trasformatori per poter creare dei passaggi in un'ipotetica matrice. Sembra interessante Anche questo gioco sfrutta la tecnologia TOP GUN, ed è atteso per Giugno in formato Windows 95.



RETURN TO CRONDOR

Return to Krondor è il seguito di Betrayal to Krondor, un gioco di ruolo che aveva riscosso un buon successo nel 93. A sentire gli autori, il difetto principale della maggior parte dei giochi di ruolo è che sono lenti e graficamente squallidi, e quindi si è fatto in modo che RtK fosse esente da questi problemi. Beh, guardando le foto non si può che annuire, almeno per ciò che riguarda l'aspetto grafico. Disponibile nel secondo quarto del 96 per Windows 95.







a cura di Alberto Falchi

THE SPACE BAR

Ultimamente una delle cose che fa tendenza nel mondo dei videogiochi è quella di inserire nel cast alcuni personaggi famosi (vedi per esempio Wing Commander 3 & 4). Anche la Rocket Science ha deciso di farsi coinvolgere, e infatti nel cast di TSB sono stati inseriti Steve Meretzky, coautore di The Hitchhiker guide to the galaxy, e Ron Cobb, che ha contribuito al film Guerre Stellari, rispettivamente come sceneggiatore e come art director. Anche questo gioco fa parte dell'ormai ultrainflazionato genere delle avventure, ma promette di essere per certi versi innovativo, dal momento che voi impersonerete più di un personaggio: dall'insetto al ribelle passando per lo spacciatore di droga interplanetario, nella ricerca di un criminale che ha la capacità di mutare la sua forma. I programmatori promettono uno svolgimento non sequenziale con una buona libertà d'azione, oltre a una grafica davvero fuori dal comune,e da tonnellate di humor.



OBSIDIAN

Nooooo, basta adventure... Non è che ce l'ho con la Rocket Science, però sfogliando le preview giuntemi dall'E3 ho visto una percentuale enorme di giochi di questo genere e devo ammettere che non mi dispiacerebbe vedere qualcosa di diverso. Terminato lo sfogo, posso iniziare a parlarvi del gioco. Lo scopo finale dell'avventura è quello di salvare il vostro ragazzo, voi stessi, e tutta l'umanità svelando il mistero che avvolge il surrealistico mondo di Obsidian (che è davvero ben disegnato) esplorandolo e risolvendo una serie di intricati puzzle per i quali dovrete abbandonare i preconcetti e tutte le vostre convinzioni più certe. Se siete interessati, pazientate sino all'ultimo quarto dell'anno e, se non l'avete ancora fatto, acquistate Windows 95, dato che senza l'ultimo figliolo di Bill Gates non potrete gustarvi il gioco.



ROCKET JOCKEY

Questo sembra essere un gioco davvero diverso dal solito, e devo dire che la cosa non può che farmi piacere! Siete ai comandi di uno stranissimo mezzo, che ricorda molto uno Landspeeder e dovrete fare una gara di velocità all'interno di una particolare arena. "E cosa c'è di nuovo in questo", direte voi? Vi rispondo subito: il fatto è che questi trabiccoli, nonostante tutta la tecnologia che hanno alle spalle, non possono girare, e quindi l'unico mondo di affrontare le curve sarà quello di lanciare dei cavi con i quali fare perno sulle strutture dell'appena citata arena (avete presente la Batmobile?). Ovviamente il gioco è ambientato nel futuro, e siccome tutti sappiamo che i giochi del futuro sono per definizione violenti avrete già capito che il cavo non servirà solo per curvare, ma anche per strangolare gli avversari o per buttarli giù dal loro mezzo. E se volete divertirvi un po' di più, potrete collegarvi in rete e massacrare i vostri amici al posto dei droidi controllati da computer. Aspettatelo per la fine dell'anno in formato WINDOWS 95.

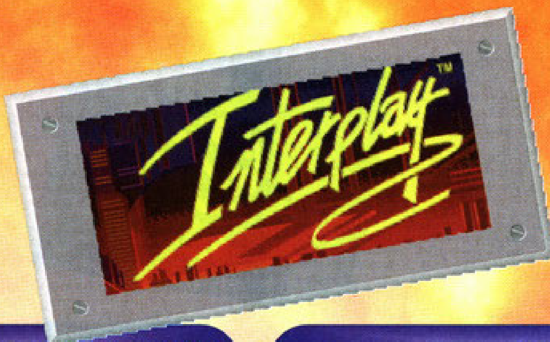


GANYMEDE

L'osservatorio terrestre sulla superficie di Ganimede, la più grossa luna di Giove, è stato preso d'assalto dagli Eridani e qualcuno deve essere mandato in zona per cercare di porre un rimedio alla situazione. Avrete già capito dalle foto che il gioco è uno shoot'em up, ma ciò che non sapete è che tutto è calcolato in real-time e che la grafica è in alta risoluzione. La cosa più interessante comunque è il fatto che l'astronave dovrebbe essere molto realistica da pilotare, dal momento che dovrebbe rispettare le leggi della fisica. Un prodotto che dovrebbe piacere sia agli amanti degli spara e fuggi, sia a quelli dei simulatori... In ogni caso, a qualsiasi categoria apparteniate, sappiate che dovrebbe uscire nei primi mesi del 97 per l'ultimo sistema operativo di mamma Microsoft.





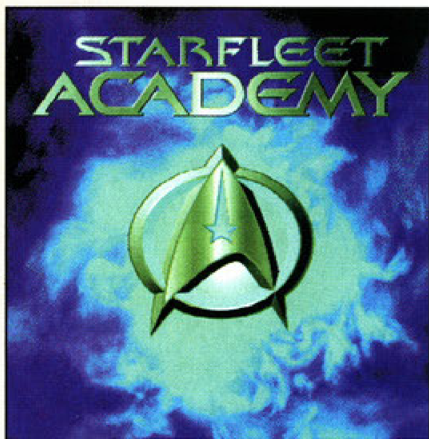


A cura di Fabio "ADO" Ferrario

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

Partiamo subito in quinta con questo titolo che oserei definire una figata intergalattica: un vero e proprio simulatore di volo interstellare nel quale sarete alla guida della, tenetevi forte, USS Enterprise !!! Potrete finalmente pilotare l'astronave più famosa di tutti i tempi in un prodotto che si prospetta essere uno degli eventi dell'anno. Comincerete la vostra avventura a San Francisco, all'interno della Starfleet Academy, dove state seguendo il corso per diventare ufficiali; la vita sarà dura, ma ci saranno gli insegnanti (il capitano Kirk , Chekov e Sulu in persona) che vi sorreggeranno durante il vostro cammino lungo il quale dovrete affrontare prove mai viste prima, prove che vi forgeranno nel corpo e nell'anima.

Quando alla fine sarete diventati ufficiali proverete quella sensazione veramente unica (ne sa qualcosa BDM) che consiste nel sedervi sulla poltrona al centro del ponte di comando mentre la vostra velocissima astronave solcherà gli spazi infiniti dell'universo. Grazie a un'eccezionale grafica SVGA vivrete ben 27 avventure da panico durante le quali ingaggerete battaglie contro 30 tipi diversi di astronavi aliene renderizzate in 3D assistendo a decine di filmati realizzati con la partecipazione del cast originale della serie TV.



Un gioco veramente "spaziale" che giungerà in Italia prima della fine dell'anno in formato PC CD-ROM.

M.A.X.

In un mondo tecnologicamente avanzato in cui l'etica e la morale non stanno neanche più sul vocabolario, vi troverete alla guida di un gruppo di mech (controllati dalle vostre onde celebrali) il cui compito sarà quello di distruggere gli alieni che si sono insidiati sul pianeta.

Gioco altamente strategico, abbina la completa versatilità e maneggevolezza dei veicoli con una grafica SVGA "top-down" con la quale sono realizzate le missioni nelle quali saranno impegnate le vostre truppe.

Saranno a vostra disposizione 8 tipi di mech (completamente customizzabili), ognuno dotato della sua intelligenza artificiale, con i quali affronterete decine di missioni in 27 mondi diversi.

Giocabile sia in modalità single-player, sia via modem, vanterà un sonoro di tutto rispetto e verrà distribuito per settembre di quest'anno informato PC CD-ROM.



SHATTERED STEEL

Come M. A. X. anche questo titolo, sviluppato dalla BioWare Corp. per la Interplay, vi vedrà proiettati nel futuro a bordo di un potente mech armato di due cannoni da 150mm con cui dovrete affrontare 70 missioni realizzate in una stupenda grafica 3D in cui è stato fatto largo uso di mappe texturizzate.

Ogni singola missione sarà caratterizzata dalla presenza di ben 50 differenti tipi di veicoli nemici tutti mossi da una intelligenza artificiale, che li farà agire in modo sempre diverso ad ogni vostro attacco.

Disponibile per fine mese in formato PC CD-ROM.



DRAGON DICE

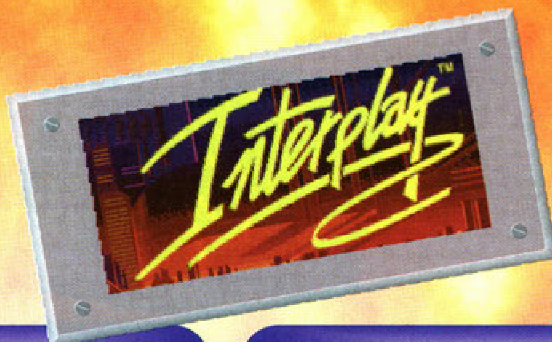
Il destino del mondo è nelle vostre mani: gettatevi nella mischia senza alcun timore, altrimenti verrete schiacciati come una zanzara in una sera d'estate. Non distraetevi perché potrebbe essere la causa della vostra fine!

Dopo questa breve introduzione metà di voi avranno già deciso di lasciar perdere questo gioco che, invece, merita di essere preso in seria considerazione. Lo hanno già fatto quelli che lo hanno scelto come miglior avventura dell'anno. Fatelo anche voi e godetevi nella rilassante atmosfera casalinga questo prodotto della AD&D che vanta una stupenda grafica SVGA in grado di gestire le scene di convulsa lotta che ingaggerete contro gli innumerevoli mostri che fanno parte del cast di questo titolo. Disponibile entro fine anno per Windows 95 in formato PC CD-ROM.

DESCENT TO UNDERMOUNTAIN

Apparentemente uno stupendo gioco di ruolo questo Descent to undermountain, dove potrete testare la vostra abilità di combattenti, affrontando e sterminando l'esercito di tale Loth, potente signore locale, il quale pur di non farvi scoprire il segreto della sua spada di fuoco (quale sarà mai...Mah), non vi darà un attimo di tregua. E voi adesso vi chiederete: ma cosa centra Descent con tutto ciò ?

Centra, centra, in quanto la grafica di questo titolo si basa completamente sullo stesso engine 3D sviluppato dalla Parallax software. Ecco svelato il mistero che sta sotto questo gioco che si preannuncia come un successone, viste le buone credenziali. Staremo a vedere; disponibile da fine anno in PC CD-ROM.





WATERWORLD

Basato interamente sullo story-board del film di Kevin Kostner, questo titolo vi vedrà impegnati in furibonde battaglie durante le quali dovrete lottare per la conquista di quei pochi territori che, dopo gli sconvolgimenti subiti dalla pianeta nel corso dei secoli, non sono stati sommersi dalle acque.

In un mondo in cui le risorse sono scarse dovrete fare di tutto per sopravvivere assieme alla comunità della quale fate parte. Realizzato con l'ausilio di un potente motore SVGA, questo gioco offrirà la possibilità di giocare via modem, più di trenta minuti di filmati e una giocabilità estrema.

Disponibile da settembre in formato PC CD-ROM.



BLOOD AND MAGIC

Non poteva certo mancare anche tra i prodotti presentati dalla Interplay un gioco di ruolo, giusto? Ecco quindi questo Blood and magic un gioco che, così a prima vista, sembra veramente ben fatto, sotto ogni aspetto. Entrerete in un'era fantastica dove potenti maghi forgeranno armi magiche che, insieme alla vostra astuzia e tenacia, vi consentiranno di sconfiggere numerosi nemici, coi quali ingaggerete violenti duelli all'ultimo sangue. Potrete visitare le 15 regioni che compongono il Regno Dimenticato, popolato da centinaia e centinaia di personaggi, tutti diversi tra loro coi quali avrete semplici incontri o cruenti scontri a seconda delle vostre capacità diplomatiche. Le caratteristiche tecniche di questo prodotto riguardano la grafica SVGA e la modalità multiplayer (via modem), che consentirà di giocare fino a quattro persone. L'uscita di questo role-game è prevista per l'estate 1996 in formato PC CD-ROM.



SHADOAN

Sviluppato dalla Virtual Image Productions (VIP) per la Interplay, questo nuovo prodotto che sarà disponibile sia per PC che per MAC dalla seconda metà del 1996, è un vero e proprio capolavoro di animazione realizzato utilizzando più di 70000 elementi dipinti a mano e ben 30 brani musicali appositamente composti dai creatori della colonna sonora di svariati film animati, quali "La bella e la bestia" e "Pocahontas". Pensato per una fascia di giocatori molto ampia (dai 6 anni ai 60) questo titolo vi vedrà impegnati in ben 60 differenti avventure, tutte ambientate nel medioevo, durante le quali dovrete combattere per salvare il regno di Lathan dal malvagio Torlok; fortunatamente non incontrerete solo insidie durante il vostro cammino: avrete sempre accanto a voi affascinanti principesse (mhhh, bella lì !!!), trolls goblins e buffe scimmie che vi terranno compagnia nei momenti di relax.

La grafica SVGA unita ad una semplice e intuitiva interfaccia "plug & play" fanno infine di questo gioco un titolo che gli appassionati del genere dovranno tener d'occhio. Ah, dimenticavo... l'uscita è prevista per fine anno.



MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH

Ambientato in Egitto (ma va, non ci avrei scommesso cento lire) questo gioco vi vedrà alle prese con i segreti delle tombe dei faraoni, rimaste coperte dalla sabbia per secoli ed ora riportate alla luce da un gruppo di archeologi.

Il vostro compito sarà quello di indagare sulla presunta maledizione che circonda di mistero le tombe recentemente scoperte e badare all'incolumità vostra e degli archeologi messa a repentaglio dalle oscure maledizioni dei faraoni.

Visiterete, tra un filmato e l'altro, più di 50 diversi luoghi tra tombe, vecchie basi militari e città, dove non mancheranno certo passaggi segreti e improvvisi colpi di scena che vi faranno rizzare i capelli dalla paura. Per Windows 3.x e Windows 95, sarà disponibile per fine anno in formato PC CD-ROM.







a cura
di Fabio "ADO" Ferrario

MUDKICKER



Una esagitante avventura dalla grafica 3D molto interessante, nella quale piloterete un pompatissimo maggiolone Wolkswagen attraverso decine di percorsi, tutti rigorosamente "out of road".
Da tenere sott'occhio, sarà disponibile per fine anno.

AMOK



Un gioco con i soliti robottoni, di chiara impostazione arcade che ricorda per certi versi Doom. Come potete vedere dalla foto allegata la visuale da dietro e la grafica in alta risoluzione danno al tutto quel nonsoché di affascinante. Dinamico e potenzialmente vincente...

QUAKE

Confessatelo... stavate leggendo le prewiew sulla GT solo per avere qualche notizia di Quake...vero??? Io le notizie le ho, ma purtroppo non sono molto belle in quanto la ID ha rimandato ancora l'uscita di questo titolo che, secondo le ultime informazioni, dovrebbe uscire in versione integrale nel 1997!! Tragico vero? Se continua cosi, forse, riusciranno a giocarci i miei nipoti fra qualche decennio...

T-MEK

A bordo del vostro potente MEK (Mechanical extention for killing) vi troverete all'interno di futuristiche arene, dove per salvare la corazza, dovrete ingaggiare furiosi combattimenti all'ultima molla contro altri MEK infoiati come voi.
Disponibile per fine mese in formato PC CD-ROM.

CONSTRUCTOR

Un coinvolgente mix di strategia e azione e alla base di questo titolo stile SimCity e Civilization nel quale, oltre a costruire dal nulla la vostra città, dovrete anche difenderla dagli attacchi delle metropoli vicine. Sara disponibile per fine anno in formato PC CD-Rom.

BEDLAM

Ennesima avventura stile Syndicate (non ne posso più)...questa volta pero vi troverete a comandare un gruppo di androidi incaricati di liberare la terra dagli alieni. Bah, convinti loro...Sara disponibile a fine mese in formato PC CD-Rom.

ZPG (Zero Population Growth)

Una avventura grafica ultra violenta e ricca di suspance nella quale dovrete risolvere numerosi enigmi per poter trovare la vostra vera identità.

SCORCHER

Gioco di corsa piuttosto particolare, le immagini dovrebbero parlare da sole, ad ogni modo pensate a una gara futuristica, alla possibilità di saltare, correre, volare e fare tante belle cosucce. Il prodotto, sviluppato dagli stessi autori di Into The Shadow (Scavenger) promette di esssere parecchio divertente... BDM ci ha giocato a Los Angeles e sostiene che non dovrebbe essere male...



VAMPIRE THE MASQUERADE

In questo titolo impersonerete un giovane e avvenente vampiro di New York, impegnato nel dimostrare la sua estraneità a una serie di omicidi avvenuti nella metropoli statunitense. Sara commercializzato a fine anno (PC CD-Rom).

S.P.Q.R.

Non vi preoccupate...De Sica non centra niente con questo gioco di avventura durante il quale dovrete, invece, vestire i panni di un inventore con manie da architetto che nel 205 a.c. dovra prima distruggere e poi ricostruire la città di Roma ormai invasa dalla criminalita. Se vi sentite all'altezza...sarà disponibile da fine anno.

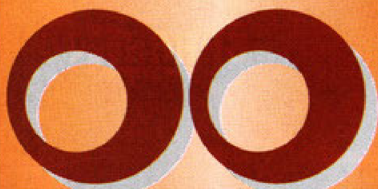
RECENSIONI



Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

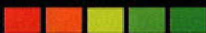


Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).



GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva



Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview



Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In



Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa



Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help



Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.



E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:



RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.



CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.



AUDIO: le schede sonore previste e supportate...



VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!



CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...



NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.



PRAY FOR DEATH



Un bel giorno La Morte si sveglia dal suo torpore e pensa fra se: "beh, visto che oggi il BDM è stato buono e non ha martoriato nessun redattore, adesso organizzo qualche cosa io: facciamo un bel torneo!"

A cura di
Alessandro "Zolthar" Debolezza

La Morte vi concede la vita... In una terra dimenticata da Dio, dove non esiste né spazio né tempo, la Morte regna sovrana sulla più arida e vasta desolazione di anime perse nel limbo dei condannati. Purtroppo per lei, il compito non è certo inebriante. Bisogna ammettere infatti che fare lo stesso lavoro da tempo infinito non è il massimo della vita (tanto per restare in tema). Fin dalle origini dell'Universo, quando ancora il nulla affollava lo spazio e il tempo non poteva nemmeno essere calcolato, La Morte imperversa in questa lugubre landa, seduta sul suo trono, con in mano la falce che usa per mietere l'anima dei morituri.

Stanca di giocare a scacchi, si rende conto che non può più andare avanti così, altrimenti, ben presto, potrebbe sclerare e ritrovarsi in un ospizio per psicopatici o aspiranti suicidi.

Ed ecco il lampo di genio: quale migliore intrattenimento di un torneo mortale, organizzato scegliendo i più forti lottatori provenienti dai luoghi e dalle epoche più disparate? Subito viene allestita una notevole campagna pubblicitaria, vengono contattate le più importanti reti televisive e radiofoniche, e si

I guerrieri

ZOOM IN



Painbringer.
Il frullatore elettrico più eccentrico che sia mai stato programmato. Painbringer era un drone da combattimento creato per addestrare le truppe speciali dell'esercito nelle arti marziali ma, come succede sempre, si montò la testa (nel senso che dopo essersela staccata e riprogrammata se l'è rimessa a posto da solo) e anziché allenare i soldati iniziò a massacrarli divertendosi sentendo il rumore delle ossa che si spezzavano sotto la potenza devastante dei suoi colpi. Purtroppo per lui i militari riuscirono a disattivarlo e la sua carriera di "tritatutto" finì precocemente. Adesso La Morte gli ha ricaricato le batterie...



Jan Fun.
Beh, Bruce Lee non poteva certo mancare e infatti lo ritroviamo anche qui. Jan Fun nacque in Cina ma si trasferì presto in America e dopo umili lavori di ogni genere riuscì ad aprire una palestra di Kung Fu dove iniziò a insegnare le arti marziali. Riuscì a sfondare nel cinema e, grazie ai suoi numerosi successi, divenne celebre, ma viene tuttora ricordato per una tecnica particolare di combattimento che inventò lui stesso e che ha come caratteristica fondamentale l'assenza totale di posizioni fisse del corpo. Purtroppo morì precocemente e ora che La Morte lo ha scelto è deciso a vincere, per poter riabbracciare i suoi cari.



Sir Maelstrom.
Questo cavaliere è veramente ambizioso: partecipa al torneo per sconfiggere Chtulhu e diventare un dio! Be', in sostanza non si può certo dire che non abbia le idee chiare, potrei quasi dire che è un antenato del BDM se solo fosse un po' più cattivo. Dovete infatti sapere che il nostro amico bardato di armatura è un fantasma (non ho ancora capito come faccia a sostenere il peso della corazza): è vissuto infatti tra il 1200 e il 1400, ma di lui si sa solo che si convertì al culto del Necronomicon e che, grazie a questo, acquisì poteri incredibili. Fu ucciso da un esercito di turchi soltanto perché anch'essi conoscevano il Necronomicon in questione. Sono cose che succedono anche ai migliori, no?



Chtulhu.
Non ditemi che non lo conoscete perché non ci credo! Chtulhu è una potentissima divinità aliena giunta sulla Terra dallo spazio profondo.
La sua esistenza risale ancora a prima della civiltà di Atlantide e da allora è adorato da sette segrete votate alla distruzione del mondo.
Il suo culto è diffusissimo e la sua leggenda è ancora viva, nonostante le sue enormi opere di distruzione non abbiano più fatto tremare il nostro pianeta da quando venne imprigionato nel limbo dei demoni. Ora è ritornato e dire che è arrabbiato sarebbe solo retorico: ha un solo scopo, e cioè vincere il torneo per ritornare tra noi poveri mortali.



Murgan.
Questo demone inferiore non ha pietà per nessuno e non si fa scrupoli nel lacerare, tranciare, spezzare, massacrare e mazzulare i suoi avversari. La sua storia però è quasi commovente (okkey, sto scherzando): era il guardiano di una porta dell'Inferno e il suo compito era quello di non far scappare nessuno.
Tutti quelli che provavano a fuggire avevano la possibilità di scontrarsi con lui, ma nessuno poteva vincere contro la sua crudeltà e la perfidia dei suoi trabocchetti, peccato però che non aveva fatto i conti con Uriel, l'angelo rinnegato, che un bel giorno lo piegò in quattro e se lo portò via. Anche le sue motivazioni sono molto esplicite: partecipa al torneo per sconfiggere Uriel, dimostrando così ad Astaroth che la sua fedeltà è ancora integra e che vuole ancora quel suo antico posto da buttafuori.



Painbringer sta scaricando le sue batterie sul povero Chtulhu.



Quando Anubi si concentra fa proprio male!

pubblico freme impaziente, speranzoso di vedere il sangue scorrere copioso.

Il premio? Be', sembrerà strano, ma La Morte ha promesso al vincitore del torneo il ritorno alla vita, cosicché il guerriero in questione possa portare a termine lo scopo della sua esistenza terrena.

Peccato che, soltanto dopo avere presentato l'adesione, la Morte si sia guarda caso ricordata di dir loro che chi ne uscirà sconfitto riceverà una punizione ancora più crudele della morte stessa (come avvenimento e non come persona). Ormai è tardi e i giochi sono fatti, il torneo sta per iniziare.

Solo ora i lottatori si rendono conto di quanto questo sia pericoloso e, forse, pregare di morire (da cui il titolo) è l'unica soluzione loro rimasta per sottrarsi alla punizione di quella misteriosa entità malefica che tutto domina e tutto possiede.

Innovazioni a non finire

Già, come potete notare voi stessi, lo storyboard è alquanto avvincente per un picchiaduro e alla Light Shock non si sono certo risparmiati per cercare idee coinvolgenti, nuove e divertenti. Ma parliamo del gioco vero e proprio: Pray For Death è un beat'em up dai toni diversi, che cerca di incamerare tutta l'esperienza fatta dai vari picchiaduro usciti in precedenza, da Killer Instinct a Mortal Kombat 3, passando per Rise of the Robots e Super Street Fighter 2 Turbo, tentando di migliorarne i difetti e unendo in un tutt'uno i loro pregi. Da questa concezione è nato un buon prodotto: P4D non vanta soltanto le innumerevoli mosse, fatality, combo e secret move ormai obsolete, ma possiede vere e proprie innovazioni mai viste prima.





Uriel.
E' un angelo/a rinnegato/a che subì la collera divina per i metodi poco ortodossi nel conservare la pace tra la gente, distribuendo coltelli in mezzo alle fronti piuttosto che carezze e baci. Scacciat0/a dal Paradiso, si rifiutò di costruire l'Inferno e qui vi venne relegato/a. Ovviamente fuggì, dopo avere smarmellato per bene Murgan. Peccato che girare nel limbo in cerca di redenzione non le piaceva e così prese al volo (be', del resto le ali, anche se chiodate, ce le ha) l'offerta che le ha fatto La Morte.



Pantera.
Da come si veste avrei detto che in passato era una fotomodella o una indossatrice di abiti molto succinti (praticamente, tranne il passamontagna sulla testa, non ha nulla addosso: deve essere piuttosto bruttina in viso ...) e invece mi ritrovo ad affrontare un ex rock star! La cosa divertente è che in passato ebbe una brillante carriera e divenne famosa, ma a causa di un uso massiccio di stupefacenti iniziò a uccidere a tempo di musica. E poi dicono che il lavoro non condiziona la mente! In sostanza venne crivellata di colpi dalla polizia dopo che l'omicidio 15 innocenti in una discoteca. Nel limbo ha continuato ad ascoltare la musica del dolore e della morte e adesso ha un desiderio irrefrenabile di uccidere ancora.



Anubi.
E' il famosissimo dio della Morte dell'antico Egitto, il guardiano dell'oltretomba con le sembianze di un uomo e il viso di uno sciacallo (praticamente il TFM!). Il suo culto finì con la scomparsa delle dinastie egizie e lui ci rimase così male che si ritirò seduta stante in meditazione perenne per cercare una soluzione al problema. Adesso, dopo parecchi secoli di centrifuga cerebrale,
La Morte gli viene incontro dandogli la possibilità di ritornare in vita per espandere il suo culto...



Wolfrich.
Si tratta di un antico vichingo che aveva il compito di sorvegliare uno scrigno magico contenente i segreti del potere oscuro della Forza e che venne ucciso (non da Darth Vader) dal perfido alchimista Xenobious.
Wolfrich purtroppo venne fregato ingiustamente da quel mago e dopo essere stato brutalmente martoriato si ritrovò nel limbo, solo col suo martello.
Non ha proprio mandato giù l'affronto subito e la sua collera è tale da far condensare l'aria a forza di sbuffi! Adesso ha la possibilità di vendicarsi e ha giurato a se stesso di brutalizzare Xenobius per riconquistare la vita e soprattutto la fiducia di Odino.



Xenobious.
Questo stregone ne sa una più del diavolo, tanto che riuscì a impossessarsi dei segreti della magia nera degli avi.
Malvagio e perfido aveva fatto del dolore (altrui) la via della sua vita e, bramando la gloria e il potere assoluto, uccideva a ripetizione tutti i suoi nemici e i suoi amici.
Purtroppo per lui però la sua rovina fu la sua stessa ingordigia, infatti morì all'età di 22 anni consumato da quei poteri che aveva sottratto agli antichi.
Partecipa al torneo perché è simpatico e scherza sempre, infatti ha una voglia matta di smantellare l'armatura di Maelstrom per costruirci una seggiola personale dotata di regolazione termodinamica e, dato che La Morte ne vorrebbe una uguale, lo ha rintracciato con urgenza.





Uriel dovrebbe lavorare in un circo: altro che i lanciatori di coltelli!



Chtulhu è scatenato e del povero Sir Maelstrom rimarrà ben poco.

BDM

OPINIONE

Come avrete capito, Alessandro è rimasto decisamente contento di Pray For Death, ma permettetemi, da perfetto bastian contrario, di muovere un appunto a questo, comunque ottimo, prodotto. Il gioco in sé mi è parso decisamente buono, con varie potenzialità e una quantità di opzioni e "gadget" che definire spropositata è riduttivo. Una cosa però mi ha lasciato l'amaro in bocca: alcune animazioni sono troppo plastiche dando a volte fastidio. L'effetto "ti faccio male" è ben reso, ma vorrei solo mettervi all'erta del fatto che qui da noi Pray ha diviso la redazione in due separati tronconi: chi sbavava e chi era più scettico. Solo una nota quindi per sottolineare quanto il valutare qualcosa sia comunque un fatto soggettivo e che, mai come questa volta, mi sia trovato a tal punto combattuto...

Oltre al classico Story Mode, dove dovrete affrontare tutti i vostri avversari fino allo scontro finale. Nella modalità a un giocatore (ma anche in quella a due) sono stati implementati il Tag Team, dove dovrete scegliere 3, 5 o 7 combattenti che userete per affrontare i rimanenti, e il Death Mode, attivabile soltanto se avrete finito il gioco almeno una volta a livello Demon. Se ce la farete, in questa sezione userete La Morte per affrontare tutti gli altri spiriti in incontri costituiti da un unico round. Inoltre, non mancano i classici tornei, da quello a eliminazione diretta e quello basato sul punteggio dei singoli scontri, dove alla fine verrà stilata una vera classica. Ma se tutto questo non vi basta, allora beccatevi il Double Death, che è qualcosa di completamente nuovo: si tratta di un torneo multiplayer dove verrà eliminato soltanto chi sarà sconfitto per due volte, dando così più possibilità di affrontarsi e di dimostrare il proprio valore. Ovviamente ho tralasciato il classico Vs Mode, dove dovrete affrontare direttamente un vostro amico, poiché mi sembrava sottinteso. Per quel che riguarda le mosse, devo dire che anche qui ci sono davvero un sacco di cose interessanti: sorvolando su quelle normali o sulle miriadi di combinazioni che ogni personaggio possiede, vorrei sottolineare come sia possibile arrivare a fare delle combo di 40 (quaranta!!!) colpi consecutivi.

Mi sembra che le carte vincenti ci siano tutte, non trovate? Come dite, volete dei dati tecnici? Okkey, vi accontento subito. Innanzi tutto la grafica: come potrete notare dalle foto è davvero ben fatta, interamente realizzata (fondali + animazioni e frame vari) col Light Wave e il Real 3D. Il risultato lo potete vedere voi stessi: ogni fondale è composto da 85 frame precalcolati ed è interamente in tre dimensioni, con grafica renderizzata e animata, tanto che se vi muovete su tutta la sua lunghezza (due schermi in tutto) potrete vedere le varie prospettive cambiare. In più c'è anche il parallasse in sottofondo! Ovviamente tutto è compresso, altrimenti non potrebbe mai stare nella poca RAM che richiede P4D. Per fare ciò la Light Shock ha creato un proprio engine di compressione, che arriva a un rapporto di 4 a 1! Per quel che riguarda i lottatori, poi, se vi dico che ogni personaggio ha oltre 430 frame di animazioni totali per le mosse e le fatality in genere, molto probabilmente non mi credereste, ma vi assicuro che è così! (li hai



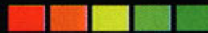
Questo è il Death Boy..Che cosa è? Beh, un cheat ovviamente!



Jan Fun ha appena lanciato il suo spirito di Drago Guerriero.



92

GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

Pray For Death è fenomenale, e non lo dico solo perché è stato prodotto interamente da un team italiano, ma proprio perché il programma è davvero eccezionale e mai prima d'ora avevo ammirato qualche cosa del genere. Dopo avere giocato Super Street Fighter 2 Turbo e Mortal Kombat 3 pensavo che lo standard dei beat'em up fosse giunto pressoché al limite, ma mi sbagliavo. Ho giocato Pray per tre notti di fila, ho grabbato oltre 200 immagini che ho vagliato tutte quante attentamente e le scelte che ho fatto le vedete su queste pagine, ho smanettato per ore ascoltando uno stupendo sonoro mentre l'adrenalina scorreva copiosa e ho ancora voglia di giocarci. Uno storyboard avvincente, degno del migliore copione cinematografico, una grafica impeccabile, non solo bella e ben definita ma accattivante e impreziosita dalle mille finezze sparse un po' ovunque, delle colonne sonore cattive, pompate, che si ascoltano a nastro senza stancarsi. Una comicità velata che rende il tutto ancora più divertente e l'ottima fattura del prodotto mi hanno colpito davvero molto. Divertente non è il termine adatto per giudicare questo titolo perché forse lo sminuirebbe, ecco, coinvolgente è il termine giusto, perché le atmosfere sono portate al limite e il giocatore viene immerso in qualche cosa di assolutamente fantastico, in entrambi i sensi della parola. Tutti i personaggi sono ben fatti, e non posso non menzionare l'impressione che hanno suscitato in me il battleground di Wolfrich, i giochi di luce di quello di Painbringer, la colonna sonora di quello di Chtulhu e le animazioni di background sparse un po' ovunque. Okkey, forse a questo punto vi sembrerò davvero esaltato, ma vi assicuro che il gioco mi è piaciuto moltissimo e non vi dico l'effetto devastante che ha avuto non appena è arrivato in redazione. Certo, forse i movimenti di alcuni personaggi potrebbero risultare un po' legati, ma bisogna tenere presente che il tutto è stato realizzato con Light Wave e a mano (senza motion capture, quindi) e per animare i guerrieri come avrebbero voluto, i programmatori della Light Shock ci avrebbero messo troppo tempo. Un ottimo prodotto che mi sento di consigliare a tutti quanti, in particolare agli amanti dei picchiaduro perché un titolo del genere non può e non deve mancare nella loro collezione. Chi ha orecchie per intendere...





Pantera è la lottatrice col più alto numero di mosse. E fanno tutte male!



Il famoso martello di Thor, sotto forma di energia.



Sempre il famoso martello di Thor. Questa volta sotto forma metallica.

La Lightshock minuto per minuto



Come ho già avuto modo di sottolineare, l'intero gioco è stato sviluppato da un team composto da programmatori italiani, e questo non può fare altro che denotare come le cose stiano migliorando di giorno in giorno anche in Italia. Quelli della Light Shock hanno creato un ottimo prodotto e speriamo ovviamente che non si fermeranno qui. Tutto ebbe inizio quando il team, allora composto da soli quattro membri, vide Killer Instinct e, sapendo di potere fare di meglio, si rivolse alla LS. Oggi il team si è decisamente ampliato e vede al suo interno un folto gruppo di programmatori, grafici, progettisti, designer, animatori, musicisti e altro ancora, che, divisi per sezioni, lavorano a progetti diversi con la possibilità di integrazioni multiple per lo sviluppo del prodotto. I ragazzi di Prato sono davvero eccezionali, hanno tanta voglia di fare e visto quello che hanno appena sfornato, non possiamo fare altro che attendere pazientemente gli sviluppi futuri per avere tra le mani nuovi e più eclatanti successi.



Chtulhu sta letteralmente succhiando via il potere di Sir Maelstrom.

contati? NdBDM) In più non si può non parlare delle tracce audio, che sono davvero d'atmosfera, e non posso nemmeno escludere i quasi 3 minuti e mezzo di presentazione che non si sono mai visti in un picchiaduro: eccezionale.

Insomma, devo proprio dire che Pray For Death è stato molto curato sotto ogni aspetto e sono sicuro che non appena vedrete le immagini e leggerete questa recensione correrete subito a giocare il demo accluso in questo stesso numero. Ma mi raccomando, ricordatevi di dormire ogni tanto!



Painbringer ci regala un po' della sua energia.





9 MB



486 DX2 66 MHz



Vga - Svga



Praticamente tutte le schede



Joypad e tastiera



Anche su 486 gira benissimo.



Lightshock /Virgin Interactoive



Mortal Kombat 3 (distribuito da Leader): Uno dei picchiaduro più belli mai apparsi su PC tratto dall'omonimo coin-op, più realistico e maggiormente violento:
Super Street Fighter 2 Turbo (distribuito da Leader): Il picchiaduro... BDM lo ama alla follia, realizzato dalla Gametek su PC ha riscosso un enorme successo. Identico al coin-op con, in più, delle ottime tracce audio!
Rise 2 Resurrection (distribuito da Halifax): Seguito di Rise of the Robots, si presenta migliore del predecessore sebbene siano ancora presenti alcuni difetti a livello di programmazione e di grafica. Non è brutto, essenzialmente non è un capolavoro...



DUKE NUKEM 3D



Alla 3D Realms hanno coniato un nuovo motto: quando il gioco si fa duro i duri cominciano a sparare, trucidare, massacrare, triturare, spappolare, devastare...

a cura di Massimo "NKZ" Nichini

Abbiamo recuperato la vera storia di Duke Nukem. Fin dalla nascita il ragazzotto si era distinto dai suoi coetanei per l'assoluta tranquillità e bontà delle azioni. Mentre gli altri giocavano tutti travestiti come dementi in pigiama urlando "potere del ninja marrone!" tirando calci a destra e a manca (qualcuno lo fa anche a 20 anni, NdKDM), lui sedeva nel giardino di casa innaffiando e curando le sue begonie. Crescendo però ebbe piena coscienza del significato del suo nome (come al solito la colpa è dei genitori...) e, maledicendo suo padre Adolfo Nukem per non averlo cambiato, si arrese all'evidenza e intraprese la carriera militare. Quello che successe dopo è narrato nei primi due capitoli della saga (Duke Nukem I e II) nei quali il nostro eroe attraversò lo spazio per proteggere l'umanità da razze tutt'altro che pacifiche. Quando finalmente, come un novello Ulisse, riuscì a tornare sul suo pianeta natale, scoprì che le stesse razze che aveva cercato di eliminare avevano preso possesso della Terra!

Ora, immaginate solo per un attimo di aver lottato duramente, sacrificando in questo modo svariati anni, e di scoprire che non è servito a nulla... non vi viene voglia di imbracciare un bel fucilazzo e fare una strage?

Se qualcuno non lo avesse ancora capito (ma non le guardate le foto?), DN3D è l'ennesimo gioco in soggettiva alla Doom, nel quale dovrete principalmente distruggere tutto quello che si muove (e non solo) per raggiungere la fine di ogni singolo livello e passare al successivo.

La trama è divisa in episodi, i quali sono a loro volta suddivisi in livelli. Per iniziare un episodio non è necessario aver terminato quello precedente. Viceversa la sequenza di livelli è vincolante e non permette nessun salto (a meno che non siate disonesti e vogliate utilizzare una delle gabole descritte nel box "Cheat").

Il primo dei tre episodi compresi nel gioco vi vedrà (o vi ha visto, se avete giocato alla versione shareware nella quale erano compresi proprio questi livelli) all'opera sulla Terra, e più precisamente con il compito di purificare Los Angeles nell'episodio "L.A. Meltdown". Successivamente dovrete ripetere l'operazione "disinfesto" in una base orbitante attorno alla Luna in "Lunar Apocalypse" e, ritornati sul pianeta, porre fine al dominio extraterrestre in "Shrapwel City".

Le ambientazioni sono le più svariate e comprendono una sala cinematografica, una base spaziale, un night, fogne, grotte, stazioni del metrò, servizi sanitari, e chi più ne ha più ne metta, per la serie "sparatene una e questa ci sarà"...

Anche il numero di nemici è spaventosamente alto e vi assicuro che alcuni non sono così semplici da eliminare come sembrerebbe a prima vista. Oltre ai soliti umanoidi (che sembrano una costante dei giochi in soggettiva), in DN3D ve la dovrete vedere anche con mostriciattoli sanguisuga verdi stile "larva di Alien" caratterizzati dalla



Sarà l'altezza, ma qui si gela!!!



Nel costo dell'attico è compreso anche l'abbonamento a Telepiù su Gigaschermo?




Se fossi in voi non sparerei troppo sulla nostra unica via di fuga da questo manicomio...



Non ci posso credddere ! Il mio attore di videogiochi preferito!


Tele Luna deve trasmettere solo documentari... sono morti tutti dalla noia!!!

brutta abitudine di appendersi al tetto e aspettare che uno sventurato passi per aggredirlo. I robot kamikaze a ricerca, invece, inseguono la preda per esplodergli in faccia, con la logica conseguenza di far arrabbiare molto il vostro chirurgo estetico preferito, ma bisogna fare attenzione anche agli squali, nonostante in confronto alle ben più inquietanti presenze di alieni e mostri vari questi pescioloni sembrino degli agnellini.

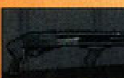
Per eliminare intere razze però bisogna essere adeguatamente equipaggiati (lo so, è un eufemismo, ma che ci volete fare... sò ironico e pure 'nu poco deficiente © Striscia la Notizia): a questo riguardo troverete una bella descrizione di tutte le armi nel box "Più optional di un Moulinex!".

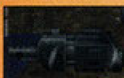
Vi parlavo degli squali dimenticandomi di segnalare una graditissima caratteristica di questo titolo: si può nuotare! E non venitemi a dire "beh, e allora?"

Le armi

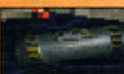
ZOOM IN

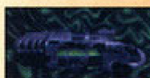

Pistola: l' arma con la quale incomincerete il gioco. Se non fosse per la sua poca potenza e per i tempi di ricarica decisamente lunghi potreste anche continuare ad usarla. A differenza del primo amore la scorderete non appena raggiunto uno...


Shotgun: il classico fucile,un must di qualsiasi gioco in soggettiva.
Potente ma lento nella ricarica. Unica salvezza quando scarseggiano le munizioni delle altre armi.


Chiangun Cannon: rapido e potente questo mitragliatore tornerà utile soprattutto nelle risse. Attenzione che sparà molto velocemente e consuma tanti proiettili !


RPG (Rocket Propelled Grenade): lanciamissili devastante e definitivo, da non usare con bersagli vicini a causa del raggio d'azione: rischiate di saltare per aria insieme al nemico. Utile per abbattere i muri già incrinati (e quindi scoprire eventuali stanze segrete).


Pipe Bomb: queste bombe sono utilissime per le imboscate: piazzando una bomba vedrete apparire il relativo detonatore. A questo punto non dovete fare altro che allontanarvi, usare il detonatore e... Kabooom !


Shrinker: una delle armi più potenti del gioco e al tempo stesso la più divertente. Riduce il nemico alla grandezza di una Micromachine. Perchè il minuscolo essere cessi la sua pietosa esistenza, sarà necessario camminarci sopra. Unico difetto: sporca le scarpe...


Devastator: guanti lanciamissili a ripetizione. Uniscono la rapidità di fuoco del Chiangun alla potenza dell'RPG. Purtroppo hanno anche gli stessi difetti delle suddette armi, quindi occhio a usarli!


Laser TripBomb: bomba autodetonante da applicare al muro. Dopo un paio di secondi dalla posa un raggio laser verrà emesso colpendo tutto quello che lo attraversa. Ottimo per le partite in multiutenza, sempre che siate pronti a ricevere tutti gli insulti che l'utilizzo di quest'arma vi procurerà.


Freezer: questo enorme oggetto (da non confondere con la parte superiore dei frigoriferi) emette cristalli che congelano istantaneamente il nemico, permettendone l' eliminazione una volta trasformato in un immenso giacciolo.


Signore e signori permettetemi di presentarvi... il perfido e (molto) puzzolente Mostro Finale! Applausi!!!


Pensate quanta fatica farà il Coroner per rimettere insieme la salma di questo sventurato... i parenti firmeranno il riconoscimento?

3D Realms Studios



Gli oggetti



 
Small/Large Medikit: permettono a Duke di riacquistare 10/30 punti ferita.

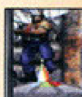

Healing Atom: come il medikit ma reintegra 50 punti anche se si è già al massimo.


Armor: questo oggetto protegge il giocatore diminuendo i danni dai nemici.

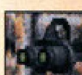

Access Cards: chiavi che permettono di aprire la porta del relativo colore. In ogni livello se ne possono trovare massimo una per tipo.

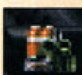

Medikit: riporta l'health del giocatore a 100, sottraendo i punti utilizzati da quelli immagazzinati al suo interno.


Steroids: rendono Duke più forte e veloce per un breve periodo di tempo.


Holoduke: questo spassosissimo aggeggio crea una copia olografica di Duke che rimane ferma e confonde i nemici.


Jetpack: una volta acquisito consente di volare e raggiungere locazioni segrete o punti altrimenti irraggiungibili

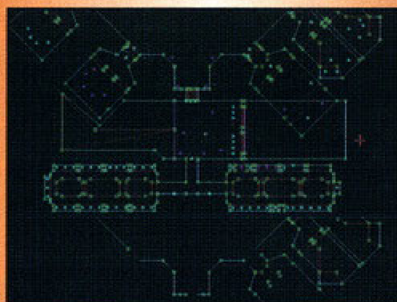

Night vision Goggles: occhiali che producono un effetto "infravisione" simile alla vista di Terminator. Comodi per scovare i nemici quando si cammina in locazzioni buie.


Scuba Gear: maschera e bombole da sommozzatore per immergersi senza la preoccupazione di finire l'aria e subire danni.


Protective Boots: stivali protettivi per camminare in pozze d'acido o in fiumi di lava come se nulla fosse.

Chi fa da se fa per tre !





Anche se Duke è decisamente lungo (3 episodi, sette livelli l'uno) non è certo infinito. Cosa deve fare il povero giocatore una volta terminato il gioco? Ma è ovvio... Si deve creare da solo nuovi mondi dove fracassare teste! E' qual'è il modo più veloce per crerare nuovi livelli? Risposta: usare l'editor compreso nel CD di DN3D. Avete capito bene, alla 3D Realms hanno avuto la brillante idea di fornire un "Levelbuilder" di serie invece di aspettare che qualche buona anima ne confezionasse uno per il popolo. Se doveste avere delle remore sulla qualità di questo programma sappiate che è lo stesso utilizzato dai grafici per la realizzazione dei livelli compresi nel gioco. Fate un po' voi...



Eppoi si lamentano che la televisione non fa cultura...



Guardate questi tipi come sono contenti di vedervi arrivare... forse pensano vogliate rubargli il camioncino?



DOOM - Il capostipite della famiglia dei giochi d'azione in soggettiva. Un classico indimenticabile da giocare e rigiocare all'infinito.
HEXEN - Il seguito di Heretic, vanta una grafica migliore del papà (vedi sopra) e un'ambientazione fantasy molto gradevole (non soltanto per gli appassionati).
QUAKE - Deve ancora uscire ma sarà sicuramente il concorrente più diretto di Duke Nukem 3D. Sviluppato dalla ID Software (e te pareva ?) promette grafica e innovazioni grandiose. Speriamo....





8 MB



486 DX 33



VGA, SVGA



Sound Blaster



Joystick, Tastiera, Mouse



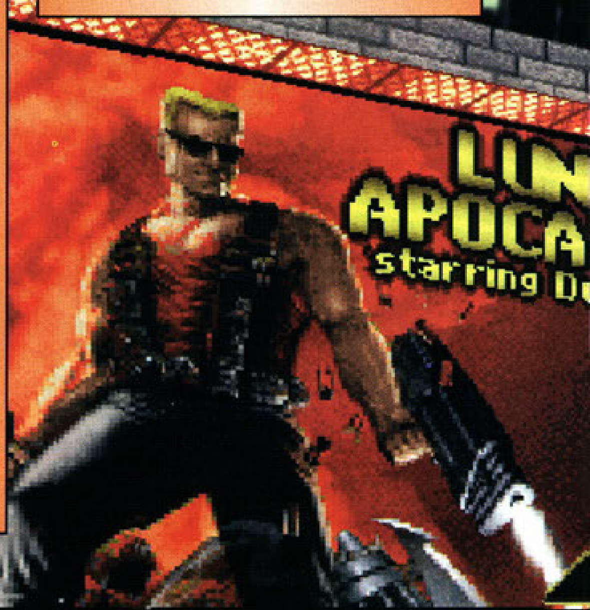
US GOLD/3D Realms





Il Team di Duke Nukem

Ecco cosa dovrete fare all'inizio del secondo episodio (il primo so già che molti di voi l'avranno giocato e finito nella versione Shareware) :
1) Entrate nel teletrasporto che avete alle spalle e vi ritroverete sullo shuttlle con il quale avete attraccato. Raccogliete il lanciamissili e gli steroidi quindi tornate indietro.
2) Raggiungete il pulsante che disattiva il campo di forza della Restricted Area, frullando per benino tutti quelli che incontrerete.
3) Arrivati nell'atrio dovrete entrare nel magazzino per raccogliere il respiratore e la chiave blu.
4) Inserite la chiave d'accesso nella serratura per sbloccare l'ascensore.
5) Volete che lo risolva tutto io ?!?





Perché se c'era una cosa che detestavo di Doom era l'assurdità che un salto da 2.000 metri di altezza in un lago fosse peggio che cadere su un pavimento lastricato in pietra... Piatto come un tavolo da biliardo e duro il triplo. In DN3D potremo finalmente emulare Majorca con immersioni in apnea e combattimenti, è il caso di dirlo, all'ultimo respiro.

A proposito di immersioni e nuotate, sapete quanto sono complessi i livelli in questo titolo? No? Beh... ve lo dico subito (anche perché è il mio lavoro...): TANTO!

Ogni nuovo livello è un'esperienza esaltante, ma al tempo stesso molto impegnativa, tanto che per portare a termine la sezione potrebbe rendersi necessario ripercorrere più volte gli stessi corridoi alla ricerca di un condotto d'aria o di un muro da far esplodere per proseguire nell'avventura. Come potete ben immaginare ne consegue che fra un ascensore e una piattaforma mobile (ci sono anche navette-metropolitana che uniscono diverse sezioni fra loro) una volta terminato il livello si ha sempre l'impressione, o la certezza, di non averlo esplorato tutto. Se a tutto questo aggiungete anche i classici passaggi segreti, in DN3D più che mai utili per recuperare munizioni o punti-ferita, vi sarete fatti vagamente un'idea della meticolosità con cui i 3D Realms hanno confezionato il tutto.

Ma questi non sono gli unici dettagli che faranno felici gli appassionati... Se qualcuno per esempio pensasse che uccidere alieni è meno divertente che affrontare un conoscente e conciarlo per le feste, allora potrebbe trastullarsi con l'ormai consueta e collaudata modalità multiutente (quella che in Doom si definiva Deathmatch) che permette di giocare insieme/contro a uno o più amici utilizzando un collegamento seriale, un modem o una rete.

A questo punto starete pensando "Bello, ci sono dei livelli enormi, un numero spropositato di armi, migliaia di mostri e passaggi segreti a non finire... Ma non è che poi è ingiocabile e/o lento come una lumaca sul mio .... a .... MHz ?" (riempite con i dati del vostro computer, ma poi non spediteceli!).

Tranquilli ragazzi, Duke girerà sempre in maniera decente su qualsiasi sistema (ammesso che questo sia almeno un 486 DX 33), perché i programmatori hanno pensato bene di utilizzare, oltre alla classica finestra ridimensionabile (quella che costringeva i possessori di 386 a giocare a Doom a dimensioni francobollo), anche un certo numero di risoluzioni. Per i sistemi meno potenti è rimasta la classica risoluzione 320 x 200 (se dico ancora una volta "come Doom" si arrabbia qualcuno?), mentre salendo di prestazioni potrete permettervi una definizione sempre maggiore: 320 x 400, 640 x 480 e la mitica e iperdefinita 800 x 600.

Come sanno tutti i giocatori incalliti, o comunque appassionati, alta definizione non significa bella grafica (anche se questo assioma col passare del tempo inizia a diventare sempre più necessario al successo di un videogioco), ma anche da questo punto di vista mi sento di rassicurarvi in quanto la mole di texture applicata alle superfici è qualcosa di assolutamente esagerato, con alcune chicche veramente imperdibili, tipo i pavimenti alla "intestino tenue di un enorme drago di Komodo un po' in sovrappeso" che si incontrano affrontando i sopracitati ciuccia-yogurt verdi e schifidi. Last but not least parliamo degli FX e della colonna sonora che sono dello stesso (elevato) livello già discusso per la grafica e la giocabilità. Per quanto fatti bene, gli effetti sonori sono i soliti presenti in un gioco di questa categoria, compresi urli ed effetti splatter vari, mentre la vera novità introdotta nell'accompagnamento sonoro consiste principalmente nei commenti espressi da Duke durante le sue peripezie.

Spesso e volentieri, alla morte di un nemico, il nostro mitico devastatore si propone in frasi diciamo non molto fini, le quali sottolineano quanto poco gli dispiaccia l'avere terminato il suo avversario. Se per esempio utilizzate l'RPG (il lanciamissili) su uno sventurato con il solo intento di ridurlo in brandelli ecco che Duke commenterà "Piece of cake!", altrimenti se restate troppo tempo fermi senza fare nulla vi chiederà "What are you waiting? Christmas?" e così via, anche se il meglio del suo repertorio lo offre insultando i nemici con frasi ben più esplicite come "Die, son of bitch!" o "It's time to kick their ass" etc. etc.Le musiche completano l'atmosfera rendendola nervosa e cupa al punto giusto, ma soprattutto non sono mai ripetitive, a meno che non rimaniate diverse decine di minuti nello stesso livello.

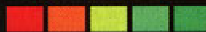
Insomma, tutto quello che c'era da dire sul giustiziere più grezzo della storia ve l'ho detto. Cosa state aspettando? Correte al negozio più vicino a casa vostra, comprate Duke Nukem 3D installatelo e... Let's Rock 'n' Roll !!!

96



GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

Sembrerebbe ovvio, vista tutta la (più che meritata) pubblicità che questo titolo ha avuto, definirlo un "clone di DOOM"; In effetti più che un clone DN3D potrebbe essere il degno erede della saga Id Software, visto l'alto numero di miglioramenti introdotti sia a livello di "engine" che riguardo alla giocabilità dai 3D Realms. Non sono però le sue caratteristiche tecniche, non soltanto almeno, a rendere Duke Nukem il miglior titolo del suo genere. L'azione è frenetica ed esaltante, l'ambientazione è incredibilmente ricca di elementi, ma la vera forza del gioco è nel suo protagonista che è veramente un mito!
Il buon Duke (durante il gioco più volte lo si sente affermare quasi con convinzione "Damn, I'm good !") non è soltanto un Rambo stereotipato, uno di quei tipi che sanno di dover salvare il mondo e non si permettono nemmeno di sollevare le labbra e far trasparire un leggerissimo sorrisetto. No ragazzi, se pensate che lui sia così avete capito male... Duke si diverte tantissimo a faracassare i suoi nemici e non esita un momento a prenderli per i fondelli o ad autocelebrarsi. Dovreste vederlo nelle scene finali di ogni episodio, davanti al mostro che ha appena sconfitto... non si limita a godere della carcassa inerme che ha ai piedi... no! Lui deve, per esempio, staccargli la testa e usare il corpo come fosse un WC! Ma lo vedete il protagonista di Doom fare una cosa simile? Insomma i 3D Realms sono riusciti a prendere un genere che sembrava andare verso un inevitabile filone "morte e distruzione" e infondergli una nuova linfa che ha il nome di comicità. Non fraintendetemi però, non siamo davanti a un titolo demenziale. Soltanto permettetemi di affermare che Duke Nukem 3D sta a Doom come la saga Arma Letale stà ai vari polizieschi "seri", dove azione e intrigo ci sono, ma quella vena di autoironia e di sdrammatizzazione rende i personaggi più umani e il tutto meno drammatico e inquietante.
Per farla breve se questo gioco vi farà sorridere almeno la metà di quanto vi impegnerà so già che vi sbellicherete dalle risate!

La lista dei cheat



DNKROZ - attiva/disttiva il God Mode
DNSTUFF - Da tutte le armi con il massimo di munizioni e tutte le chiavi
DNCASHMAN - Ogni volta che si preme la barra volano tanti dollaroni...
DNCLIP - Permette di attraversare i muri
DNSKILL - Cambia il livello di difficoltà (n è un numero da 1 a 4)
DNHYPER - Rifornimento illimitato di steroidi



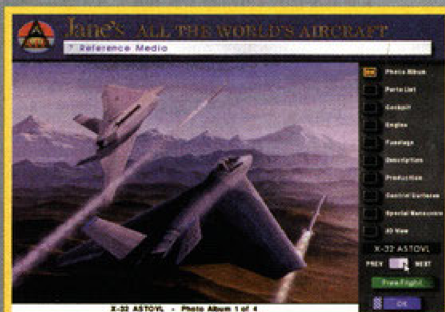

Ritratto di una media famiglia aliena: papà mostro aiuta mamma mostro a rifare il letto...



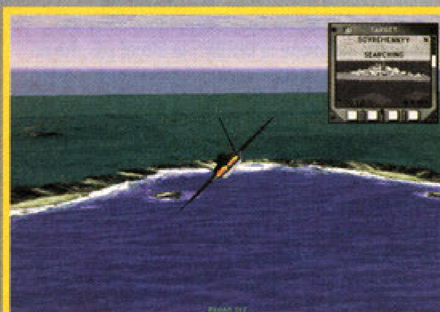
A.T.F.

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS





Un'immagine tratta dall'enciclopedia realizzata dalla Jane's e contenuta sul CD del gioco.



Il nostro F-22 alla ricerca di una nave da affondare, io però mi fermerei a fare un bagno in quella stupenda baia.



La schermata per la scelta della campagna da affrontare, come sempre di ottima qualità.

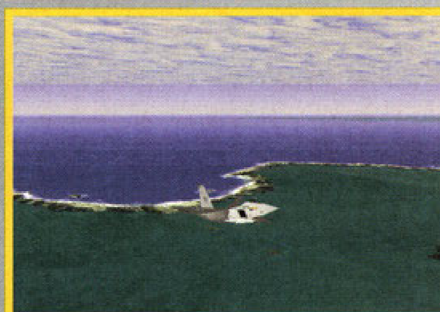
"Volare ohoh, cantare ohohoh, nel blu dipinto di blu, felice di stare lassù!" Possibile che all'estero pensino che in Italia ci sia solo questa canzone? Personalmente non l'ho mai potuta soffrire, come del resto tutte le canzoni di quell'epoca...

a cura di Stefano "AFC" Gradi

Che bello, per la prima volta posso recensire un simulatore di volo, il mio genere di giochi preferito! La maggior parte dei videogiocatori ritiene che passare ore e ore davanti a un manuale per imparare a memoria quattro tasti sia una cosa fuori dal mondo, io invece lo ritengo affascinante, forse perché la soddisfazione che si prova dopo aver completato una missione è veramente appagante.

ATF è il primo prodotto realizzato dall'Electronic Arts in collaborazione con la Jane's, la famosa casa editrice di pubblicazioni militari; insieme hanno dato vita a una nuova etichetta denominata Jane's Combat Simulations.

Advanced Tactical Fighters è il naturale seguito di U.S. Navy Fighters, sia le schermate statiche sia le fasi di gioco sono una leggera evoluzione di quel primo episodio. Questo titolo vi permetterà di pilotare diversi aerei dell'ultima generazione, tra i quali il B-2, l'F-117A, l'F-22, il Dassault Rafale, l'X-29, l'X-31 e l'X-32. Per una descrizione di questi velivoli vi rimando al box che dovreste trovare in queste pagine. La splendida introduzione (una sequenza FMV, come del resto tutti gli altri filmati presenti sul CD) vi porta direttamente alla schermata principale: per prima cosa dovrete scegliere che risoluzione usare nelle fasi di volo, si parte da una scarna 320x200 e si arriva a una impossibile 1024x768; le schermate statiche sono tutte in 640x480. Dopo aver fatto questo potete affrontare singole missioni oppure impegnarvi in una campagna di guerra, altrimenti avrete anche a disposizione l'ampia sezione tecnica. Le missioni singole sono in pratica voli di addestramento, in quanto ognuna vi allenerà a colpire determinati bersagli o a compiere particolari manovre che vi saranno molto utili nel corso delle campagne. A proposito di queste, noto con piacere che ne sono



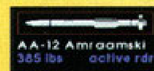
In questa immagine si può ammirare l'enorme dettaglio grafico del gioco. Notate soprattutto i dettagli dell'aereo.



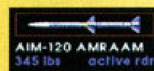


Le armi

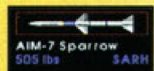
ARIA-ARIA



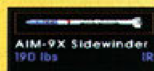
AA-12 AMRAAMSKI
Un buon missile a guida radar, medio raggio.



AIM-120 AMRAAM
Missile a guida radar, medio raggio (0-24nm), il più usato assieme al Sidewinder e al Maverick.

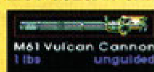


AIM-7 SPARROW
Un missile SARH a corto raggio che fa molto male. E' difficile da usare a causa delle difficoltà di puntamento.



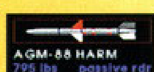
AIM-9X SIDEWINDER
L'ultima versione del famoso Sidewinder, il miglior missile a corto raggio. Quasi tutti i caccia ne caricano due.

M61 VULCAN CANNON

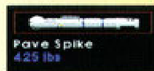


Direttamente da Descent, ecco il cannoncino che serve per abbattere aerei distanti al massimo due miglia, di serie su tutti i caccia.

ARIA-TERRA



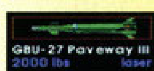
AGM-88 HARM
Missile a medio-raggio per distruggere radar e SAM.



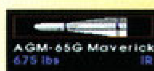
PAVE SPIKE
Bomba a frammentazione particolarmente adatta per danneggiare piste di decollo e atterraggio.



MK-84 SLICK
2.000 libbre di polvere da sparo per questa bomba a caduta libera capace di distruggere un edificio e molto altro.



GBU-27 PAVEWAY
Bomba a guida laser che va lanciata da 1.000 piedi di altezza. Serve per colpire bersagli importanti, ha un margine di errore minimo.



AGM-65G MAVERICK
L'arma aria-terra più usata da qualsiasi velivolo. Di estrema precisione e potenza, viene guidata da un sensore a infrarossi. E' particolarmente indicata per colpire carri-armati.



AGM-84A HARPOON
Missile a guida radar disegnato per affondare navi nemiche.



AGM-84E SLAM
Versione terrestre dell'Harpoon, viene impiegato per distruggere depositi e hangar.

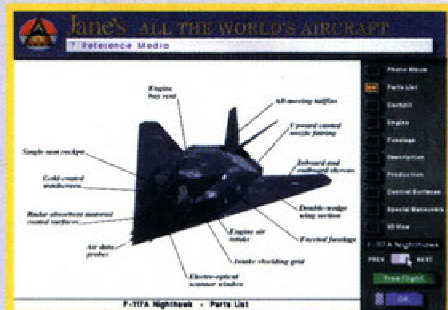
presenti due: una ambientata in Egitto nel 1998 e una in Russia nell'anno 2002; stranamente non vi sono più sequenze d'intermezzo tra una missione e l'altra. Nella sezione tecnica, oltre a foto e schede di ogni tipo, per ogni aereo disponibile è possibile gustarsi tre spettacolari filmati.

Di solito una grande cura per gli aspetti grafici e di contorno porta a una fedeltà "simulativa" non molto elevata; anche ATF non si sottrae a questa regola, sebbene i programmatori abbiano compiuto un passo avanti rispetto al predecessore. D'altra parte è impensabile (almeno per adesso) riuscire a simulare i comportamenti di un così elevato numero di aerei; non è un caso infatti che i prodotti migliori mai realizzati siano dedicati a un solo velivolo (Falcon 3.0, EF 2000 e Su-27). Con questo non voglio dire che siamo ai livelli arcade di Top Gun, ATF è una buona via di mezzo che potrà piacere tantissimo a coloro i quali vogliono solo divertirsi e non vogliono preoccuparsi di dover studiare fisica per pilotare un aereo. Il motore grafico è stato migliorato, il territorio è più dettagliato, gli aerei sono ricchissimi di nuove texture, le esplosioni sono più realistiche ed è possibile ammirare pezzi di ala o di motore incendiati che precipitano al suolo. Molto curata anche la parte audio, sono presenti dialoghi tra voi, il vostro wingman e





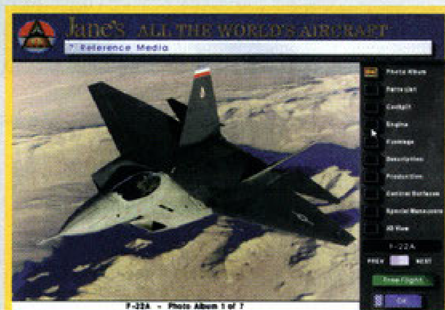
Qui possiamo scegliere che aereo pilotare, guardate un po' quanto è grosso il B-2.



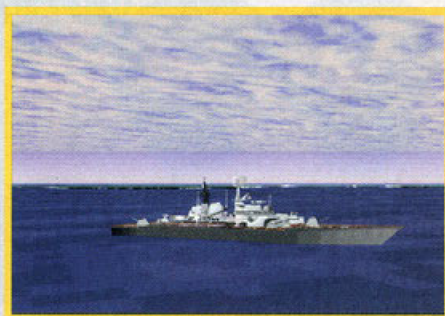
L'editor di missioni, notate la quantità di velivoli e di postazioni che è possibile definire.



I settaggi per il livello di dettaglio visivo. Penso che questi non debbano essere toccati, visto che il maggior pregio di ATF è proprio la grafica.



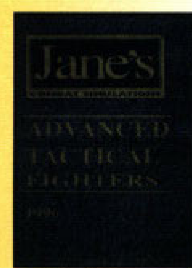
Un F-22 nel suo splendore: anche questa fotografia fa parte della ricca raccolta presente nel gioco.



Una nave sovietica sta solcando il Mar Baltico, che ne dite di farla fuori?

Leggete e sorridete





Vedete il manuale? Bene, studiatevelo a memoria! Scherzi a parte, leggersi bene il manuale è fondamentale per riuscire a controllare ogni caratteristica di un simulatore. La Jane's ha fatto davvero un ottimo lavoro, troverete interessante apprendere le tattiche di combattimento e le specifiche tecniche di ogni aereo. Io vi consiglio, prima di iniziare una nuova campagna, di volare in free-flight almeno fino a che non riuscirete a padroneggiare alla perfezione un velivolo e le relative armi. Dedicatevi poi alle singole missioni per capire di che pasta sono fatti gli avversari.





Il J-7E è ormai spacciato, un bel giro della morte ed è inquadrato.



Da questo editor è possibile definire il numero delle missioni .

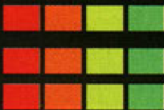
altre unità, gli effetti sonori sono numerosi e ben realizzati, le musiche che allietano il volo sono piacevoli e cambiano a seconda della situazione in cui vi trovate.

Una volta finite tutte le missioni disponibili sarà possibile cimentarsi con l'editor di missioni, completo e facile da usare, soprattutto scegliendo l'opzione "Quick Mission Builder": decollo assicurato in due minuti.

Per chi preferisce combattere contro avversari umani è stata finalmente introdotta l'opzione multy-player che permette a otto giocatori di collegarsi tramite rete locale o a due tramite cavo null-modem. Per sapere se dovete correre a comprarlo oppure no, leggetevi il commento.



89



GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Giudicare un simulatore di volo è sempre difficile, bisogna considerare diversi fattori, primo fra tutti il livello di realismo. Come già detto nella recensione, è impensabile inserire in un solo titolo i modelli di volo di ben 14 aerei (7 utilizzabili nelle campagne e altri 7 utilizzabili nelle singole missioni). E' un gioco spettacolare, molto divertente che però non aggiunge molto di più a USNF, per cui chi ha già acquistato il primo episodio potrebbe avere la sensazione di giocare a un data-disk piuttosto che a un prodotto totalmente nuovo. Ci sono comunque un sacco di aspetti positivi, a cominciare dal dettagliatissimo manuale e dalla favolosa enciclopedia, due elementi che dovrebbero indurre un appassionato di aerei da guerra a comprarlo. La grafica e il sonoro sono veramente curati e la sensazione di volare c'è, quindi lo si può definire un prodotto completo.

In conclusione, chiunque voglia un buon simulatore di volo e una valanga di notizie e filmati sugli aerei da guerra ha trovato cosa prendere questo mese...



EF 2000 Digital Image Design/Ocean.
Il migliore in assoluto, per grafica e realismo.

TOP GUN FIRE AT WILL! Spectrum Holobyte.
Buona grafica e giocabilità a scapito del realismo.

SU-27 FLANKER Mindscape.
Realismo esasperato e grafica un po' scarna, ottimo prodotto.





8MB RAM,



486 DX2 66MHz,



S-VGA 1MB



Sound Blaster



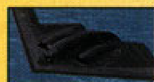
Joystick, Mouse, Tastiera



Electronic Arts/Jane's



Cosa diavolo sono queste macchine volanti?



B-2A SPIRIT
Un bombardiere che sembra alieno, massimo esempio della tecnologia "stealth". Può caricare 22.680 kg di bombe con apertura alare di 52,43 metri.



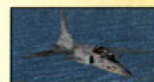
F-117A NIGHTHAWK
Nelle missioni notturne riesce a essere invisibile grazie alla sua capacità di disperdere le onde radar e alla bassa emissione di raggi infrarossi.



F-22A LIGHTNING
L'ultimo gioiello dell'aviazione americana. Può essere impiegato per attacchi terrestri, marini o aerei grazie alla sua versatilità e alla sua velocità. E' dotato di tecnologia stealth.



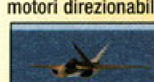
DASSAULT RAFALE
Progettato dall'ente aerospaziale francese per sostituire il Mirage, può essere impiegato come aereo di scorta per i bombardieri o come intercettore.



X-29
È un prototipo, realizzato dagli americani per studiare nuove tecnologie. La sua principale caratteristica è l'orientamento delle ali, rivolte in avanti; grazie a queste dovrebbe avere una maggiore manovrabilità alle alte velocità.



X-31A EFM
Il primo aereo in grado di non stallare, o meglio, recuperare immediatamente la manovrabilità dopo uno stallo grazie al design e ai motori direzionabili.



X-32 ASTOVL
Un altro prototipo realizzato per provare nuove soluzioni tecniche. Questo aereo può decollare in pochi metri e atterrare verticalmente.



NORMALITY

"Possibile che tu non ti debba mai comportare come una persona normale ? Hai sempre strane idee in testa, non puoi essere normale una volta tanto?" E' incredibile, sembra che questa avventura l'abbia scritta mio padre anziché dei programmatori inglesi!

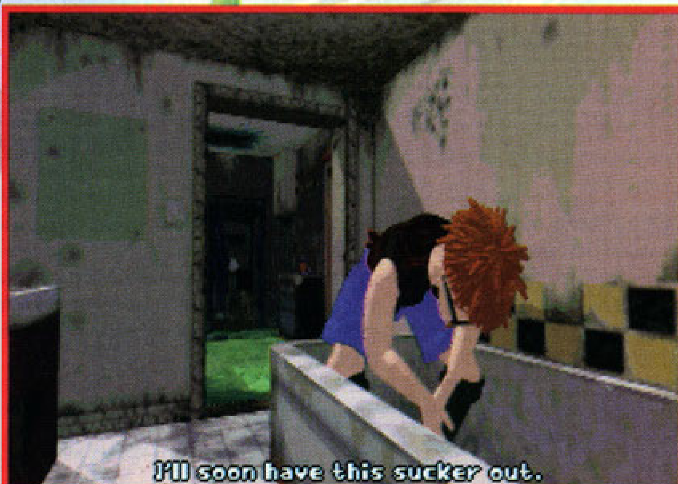
a cura di Stefano "AFC" Gradi

Probabilmente Ade Carless, lo sceneggiatore e co-produttore di Normality (nelle pagine seguenti trovate una bella intervista), si deve essere stancato della poca originalità del mondo d'oggi, a cominciare dai videogiochi decidendo di dire la sua.
Come ogni recensione che si rispetti, vediamo di iniziare illustrando la situazione che Kent, il protagonista, dovrà affrontare.
Il luogo d'azione è Neutropolis, una cupa città di un non ben precisato futuro; solo 30 anni prima era splendente, governata da due sindaci gemelli. Le cose iniziarono ad andare male quando uno dei due morì. Il cielo si oscurò (questa l'ho già sentita), lo smog prese il posto dell'ossigeno e gli effetti che seguirono furono devastanti. Tutto, a partire dalla vita degli abitanti, si "normalizzò" ; una strana organizzazione prese il sopravvento approfittando della situazione. Vennero create le Norm Troopers, delle squadre di polizia con il compito di reprimere qualsiasi forma di divertimento, di stravaganza, di comportamento diverso da quello di tutti. Come potete capire, la vita a Neutropolis non ha più senso, nessun interesse; ci vorrebbe qualcuno che riporti la città al suo antico splendore. A questo punto entrate in gioco voi nei panni di Kent, un tipo grunge un po' troppo allegro rispetto allo standard imposto. Mentre passeggia per la città fischiettando, venite catturati dalle Norm Troopers e rinchiusi in un carcere di normalizzazione (che non ho ancora ben capito cosa sia...) e dopo qualche tempo sbattuti in uno squallido appartamento. Dovete riuscire a scappare e iniziare a cercare i responsabili di questa immonda dittatura.
Il motore grafico sviluppato dalla Gremlin Interactive, il True 3D, vi permetterà di sentirvi realmente nei panni del protagonista, infatti la visuale è in prima persona come quasi tutti i giochi d'azione dell'ultima generazione (vedi Terranova e Duke Nukem 3D). Non ho citato l'ormai sorpassato Doom in quanto ormai troppo limitato per competere con Duke e il prossimo Dark Forces II. Oltre che muovervi avanti e indietro, potete ruotare su voi stessi, correre e alzare e abbassare lo sguardo. E' possibile controllare il protagonista interamente con la tastiera o con il mouse, ma il massimo si ottiene con un mix dei due. Usando i tasti per muoversi e il "topino" per interagire con il mondo avrete un perfetto controllo del personaggio. La differenza

La versione da noi recensita è quella inglese, ma state tranquilli, il gioco è attualmente in fase di localizzazione a cura della SACIS, importatrice del titolo in Italia.



Pensate se vostra madre entrasse in casa adesso e vedesse tutto questo casino! Comunque questa è la cucina.



In questa fotografia potete ammirare la pregevole qualità delle animazioni d'intermezzo.

Intervistando il Signor Normality



E ora ecco l'intervista che ci ha concesso Ade Carless, sceneggiatore e co-producer di Normality.

PCG: Come è nato il gioco, qual è stato il punto di partenza per la nascita della trama?

ADE: E' stato deciso da un comitato che il gioco sarebbe dovuto essere ambientato in una città contemporanea, non in un mondo del passato o del presente. L'idea di base era quella di permettere al giocatore di scoprirne l'evolversi comportandosi "normalmente", come se la vivesse in prima persona. Quando è partito il progetto era molto in voga la musica grunge, per questo motivo Kent, il personaggio principale, è ispirato a quella tendenza, sia nei comportamenti che nel look. Noi volevamo che il gioco fosse strano e particolare, perché crediamo che la gente si diverta di più con un gioco con situazioni esilaranti piuttosto che con uno di impostazione troppo seriosa.

PCG: Quante persone hanno lavorato a Normality e quanto tempo ha richiesto lo sviluppo del gioco?

ADE: Hanno partecipato più di venti persone; la maggior parte di queste erano addette alla realizzazione del mondo tridimensionale. Per realizzare tutte le animazioni sono state usate più di cento sequenze di motion-capture e tutto questo ha richiesto veramente tanto tempo perché funzionasse alla perfezione. Assieme agli artisti e ad altri quattro programmatori, molti tester si sono occupati della resa finale affinché Normality fosse il più possibile divertente e giocabile.

PCG: Potresti dirmi qualcosa riguardo ai vostri progetti futuri? (se è possibile, naturalmente)

ADE:Al momento sto lavorando al seguito di Loaded, che probabilmente si chiamerà Reloaded e dovrebbe essere un grosso passo avanti rispetto al primo episodio. Un altro gioco in cantiere è Hardwar, uno shoot-em-up dettagliatissimo e ricco di particolari. Sono poi impegnato in altri due progetti ma se te li svelassi dovrei poi ucciderti (sto solo scherzando ! !).

PCG: Meno male. Tornando allo sviluppo dell'avventura, che tipo di difficoltà avete incontrato?

ADE:Il problema maggiore è stato creato dall'elevato dettaglio che caratterizza tutte le ambientazioni di gioco. Inizialmente Normality avrebbe dovuto essere semplicemente un'avventura bidimensionale, sarebbe stato facile mostrare al giocatore esattamente ciò che volevamo e quindi avremmo potuto evitare tutti quei particolari non necessari. Trasformando il tutto in un'avventura tridimensionale abbiamo dovuto considerare molte più situazioni con le quali il giocatore avrebbe dovuto interagire; tutto questo l'abbiamo dovuto scrivere nel codice del programma. E' stato molto difficile creare le sequenze di motion-capture; è stata la prima volta che abbiamo implementato questa tecnologia in un nostro gioco che si è poi rivelato essere abbastanza ambizioso. Abbiamo imparato molto sviluppando Normality, nuove conoscenze che ci saranno molto utili per i nostri progetti futuri.

PCG: Mi potresti raccontare qualche aneddoto o situazione divertente che avete affrontato?

ADE:Usare la tecnica di motion-capture con un cane è stata una strana esperienza, fortunatamente era un soggetto docile. Di solito consigliano di non lavorare con degli animali o con dei bambini, noi avevamo un cucciolo e ci siamo divertiti tantissimo. Sono poi successe un sacco di altre cose, ma non penso che vi interessino poi molto...

PCG: Cosa mi puoi dire a proposito del motore grafico, sembra funzionare bene con le texture.

ADE: Beh, l'engine 3D era stato inizialmente sviluppato per un altro progetto della Gremlin, The Realms of the Haunting, altro gioco ambizioso che conterrà più di tre ore di filmati realizzati con la tecnica blue-screen. Il codice è stato scritto da Tony Crowther ed è veloce e versatile; ecco perché siamo riusciti a inserire locazioni così dettagliate.

PCG: Cosa ne pensi dell'evoluzione dei PC negli anni a venire ?

ADE: Nei prossimi anni assisteremo alla pubblicazione di giochi sempre più sofisticati, io ho iniziato a lavorare con i computer quando il Commodore 64 e lo ZX Spectrum erano gli home computer più evoluti. Con i miei amici si riuscivano a realizzare buoni giochi, semplicemente tra le mura di casa. Purtroppo sembra che questi giorni appartengano ormai al passato. Ora per produrre un gioco servono un sacco di tempo, soldi e tecnologia senza poi tener conto del marketing e così via. Io penso che l'industria dei videogiochi assomiglierà sempre di più all'industria del cinema. Oltretutto sempre più persone iniziano ad accettare un personal computer all'interno delle proprie case, per questo ritengo che il numero di individui interessati ai videogames cresca enormemente. Fino ad adesso è stato necessario sviluppare titoli tenendo conto soltanto dei gusti dei ragazzi, sicuramente non sarà più così; dovremo interpretare anche i gusti degli adulti.
Penso che un certo genere di giochi potrebbe iniziare a scomparire; certamente esisteranno sempre i beat'em up, ma ritengo che compagnie come la Gremlin siano ormai pronte a sperimentare qualcosa di nuovo. Normality è uno dei primi progetti della nuova generazione che siamo riusciti a sviluppare, i risultati sono stati soddisfacenti, non esattamente rivoluzionari, ma almeno è un inizio.

PCG: Di questi tempi le avventure grafiche non sono altro che grandi produzioni cinematografiche con un'interattività veramente limitata, cosa ne pensi ?

ADE: Come ho appena detto, il budget a disposizione per questo genere di giochi sta crescendo a dismisura, tra non molto vedremo molte star cinematografiche interpretare dei ruoli in un videogame di quante ce ne siano ora. Penso che questa sia una buona cosa perché aumenta la credibilità dei prodotti realizzati inducendo le software house a fare degli esperimenti.
aAdesso si iniziano a realizzare dei film che prendono spunto da trame videoludiche, un esempio ne sono Mortal Kombat e Mario; non sono ancora dei capolavori, ma arriverà il giorno in cui la trama di un videogioco coinvolgerà un gran numero di persone. Qualcosa come Wing Commander forse potrebbe dare vita a un grande film (e infatti è prevista una pellicola sulla saga della Origin, almeno a livello di voce mentre è stata annunciata ufficialmente la serie a cartoni animati NdBDM).

PCG: Cosa ne pensi delle software house italiane che recentemente si sono lanciate prepotentemente sul mercato, ritieni che possano competere con i programmatori inglesi e d'oltreoceano ?

ADE: Sicuramente possono avere chance di successo quante ne hanno software house di altre nazioni, in particolare sembra che la Graffiti sia in grado di realizzare grandi giochi. La Gremlin una volta ha pubblicato un titolo realizzato in Italia, Shadow Fighter per Amiga, anche quello fu un grande gioco, considerando la piattaforma per la quale è stato realizzato. Avrei una considerazione da fare, anche se potrei andare un attimo fuori tema: l'Inghilterra è stata particolarmente esposta alla cultura americana per un lungo periodo e ne ha importato usi e costumi molto a lungo, è possibile che questo renda i nostri prodotti più appetibili per il mercato americano? Io non so quante abitudini e quanti prodotti americani siano stati importati in Italia (spettacoli televisivi, film, mode varie), purtroppo non l'ho mai visitata. So che gli Stati Uniti hanno problemi con i protagonisti "soft" dei videogiochi francesi per esempio; a loro piacciono i personaggi "duri", con dei caratteri forti (non esattamente il mio gusto, d'altra parte).
Un altra interpretazione della mia precedente considerazione potrebbe vedere avvantaggiate l'Italia e le altre nazioni europee che si apprestano ad entrare seriamente nel panorama videoludico internazionale in quanto potrebbero portare delle nuove idee e delle nuove tecnologie alla ribalta.

PCG: Bene abbiamo quasi finito, solo un'ultima domanda, hai qualcosa da suggerire ai nostri lettori ?

ADE: Certamente, innanzitutto nella vita c'è molto di più dei videogames (eccetto per chi lavora con loro!). Siate sempre sicuri di avere una gran quantità di frutta fresca, aria fresca, biancheria pulita e nuovi libri da leggere.
(Ade fa adesso una considerazione sulla vita che purtroppo non possiamo riportare su queste pagine altrimenti rischieremmo una denuncia alla buon costume, sappiate che è inerente alle sole due cose che possono mettere un uomo in seri guai: una e la firma, l'altro.. provate a indovinare!).

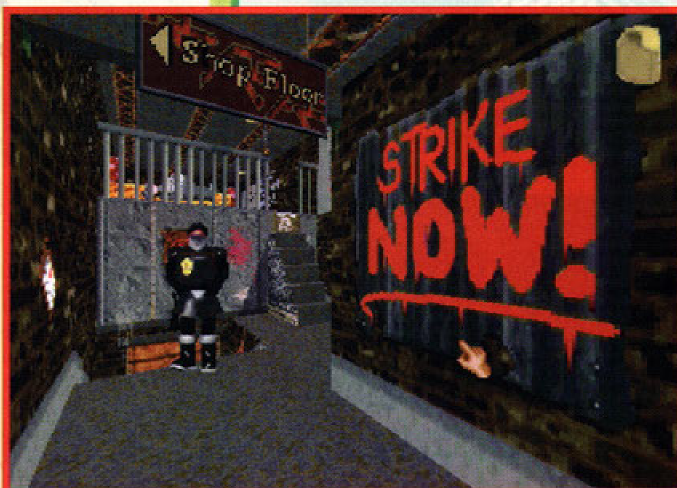


La città nel suo splendore, il cinema non vi ricorda quello di Duke Nukem?



Su questo foglietto trovate l'elenco degli oggetti che avete raccolto e che potete usare.

fondamentale con i due titoli ricordati poche righe sopra è sostanzialmente nelle azioni da compiere, innanzitutto non dovete uccidere nessuno, se possibile dovete parlare con le persone che incontrate e l'idea di blastarle non può neanche passarvi per la testa visto che non avete bazooka o fucili a pompa. Per proseguire nel gioco dovete raccogliere tutto quello che potete e, interagendo con gli oggetti già posseduti, risolvere gli enigmi che man mano si presenteranno. Ragazzi, per chi ancora non l'avesse capito questa è un avventura grafica in perfetto stile Sierra e Lucasarts.

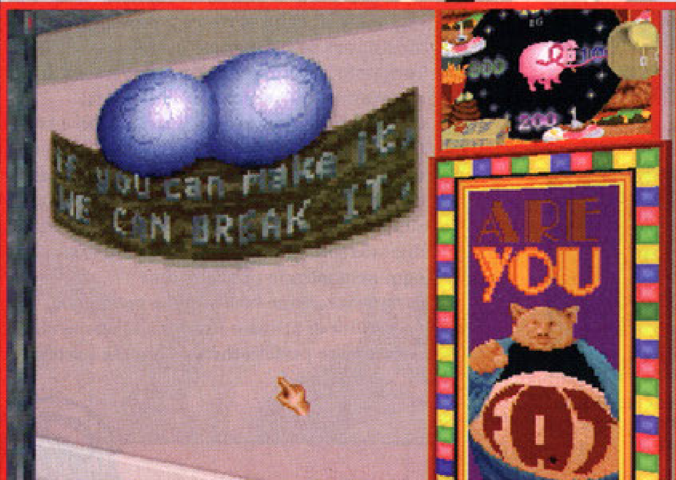


La scritta ci invita a colpire subito, povera guardia non vorrei essere al suo posto!

La scelta di usare un'ambientazione 3D è sicuramente stata una mossa rischiosa: nessuno ci aveva provato prima d'ora e i risultati ottenibili in termini di gradimento non erano quantificabili. Devo dire che il coraggio dei programmatori sarà sicuramente premiato dalle vendite, ci troviamo infatti di fronte a un prodotto originale e competitivo che probabilmente diverrà un buon metro di paragone per gli adventure. Il mondo in cui dovete destreggiarvi è realizzato con grande cura, tutti i poligoni sono ricoperti di texture; l'unico difetto, peraltro comune a tutti i giochi di questo tipo, è l'eccessiva cubettosità degli oggetti se osservati da molto vicino. Visto che ho iniziato a parlare dei difetti vi elenco rapidamente gli altri due che a mio parere tolgono dei punti importanti al voto finale: l'impossibilità di muoversi "fisicamente" da una locazione ad un'altra e la difficoltà degli enigmi non molto ben calibrata.
Come detto l'azione si svolge principalmente a Neutropolis e potete tranquillamente camminare per alcune vie di questa città, però per recarvi, per fare un esempio, alla fabbrica o al vostro appartamento, dovete richiamare la mappa e cliccare sul luogo



Ecco il pupazzetto che ci permette di far compiere varie azioni a Kent, non trovate che assomigli al BDM (eh già...NdBDM)?



Il disegno sul muro è inequivocabile, la scritta anche.



Come si potrà distrarre la guardia? Non deve essere molto difficile, mi sembra sufficientemente stupida.



Uscire dall'appartamento? Ecco come fare...

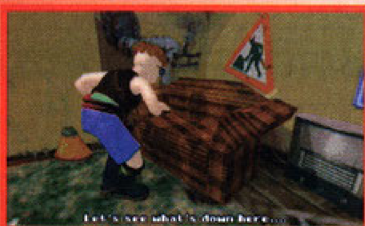




1 - Per prima cosa date un occhiata al pavimento e raccogliete le forbici. Poi dirigetevi verso il letto e raccogliete il cuscino e il telecomando nascosto da questo.



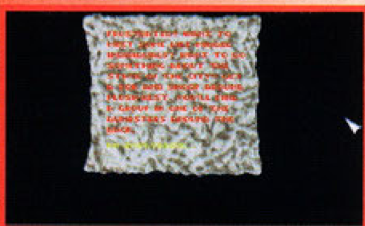
6 - Una volta ripresi dallo shock provocato dal "gas" verdognolo fuoriuscito dal bagno, dirigetevi verso il ripostiglio e prelevate la vernice bianca e l'uccellino di legno.



2 - Esaminate il divano, questo rompendosi rivelerà uno strano oggetto e delle monete che dovrete poi raccogliere.



7 - Girandovi potete notare che c'è un topo chiuso nella lavatrice. Rompete il vetro con l'apriscatole, prendete il topo e mettetelo nella scatola.



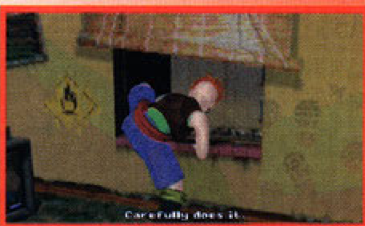
3 - Aprite lo zaino e leggete il messaggio che vi era stato dato in prigione. Qui apprendete che dovrete cercarvi un lavoro e successivamente contattare delle persone nei dintorni della fabbrica.



8 - Andate in salotto e usate il telecomando con il giocattolo che oscillando tiene accesa la televisione.



4 - Dopo aver ammirato lo splendido mini-stereo, dovete indossare la T-shirt che trovate nel cassetto.



9 - Adesso siete pronti per uscire, mettetevi la maglia di lana (scherzo), aprite la finestra e "usatela"



5 - Dalla vasca da bagno spunta un apriscatole che, stranamente, dovete prelevare. Vicino al lavandino c'è un asciugamano che potrebbe rivelarsi utile.



10 - Per farvi portare in strada dovete dare al tizio giallo una tazza di latte. Usate quindi la vernice secca con la tazza di caffè e dategliela.

Bene, ora siete entrati nel vivo dell'avventura e dovete cavarvela da soli, oppure aspettate di leggere la soluzione completa su uno dei prossimi numeri di PC Game Parade.



Sembra la Hall di un grande albergo, invece è semplicemente l'entrata della Plush-Rest. Bello lavorare in una fabbrica così.



Kent nel suo splendore !

desiderato, dove verrete trasportati in men che non si dica. Mi rendo conto che rappresentare completamente un agglomerato urbano avrebbe comportato un lavoro enorme, ma noi dobbiamo essere sempre esigenti, perché le possibilità per farlo ci sono e sicuramente tra qualche tempo lo faranno tutti.
Per quanto riguarda gli enigmi ho riscontrato una curva di difficoltà non molto progressiva (il ritmo progressivo è forte ed ossessivo...), a volte ci si imbatte in enigmi tanto stupidi che anche un bambino potrebbe risolvere, in altre occasioni bisogna fondere la materia grigia per poter capire gli astrusi ragionamenti da fare; per fortuna una volta capito il modo di ragionare di Kent, si riesce a proseguire abbastanza velocemente.
Tornando all'ambientazione, dobbiamo dire che l'atmosfera presente è veramente coinvolgente, nonostante il cielo cupo e la tristezza che pervade gli abitanti, il divertimento è assicurato dal comportamento e dalle battute di Kent. Potendo contare sul supporto argenteo, tutti i dialoghi sono stati digitalizzati da doppiatori professionisti e ogni personaggio possiede una caratterizzazione ben precisa; grazie alla possibilità di attivare i sottotitoli anche chi non capisce perfettamente l'inglese parlato



Day of The Tentacle:
Lucas! Mi rifiuto di descriverlo...



La cartina con la quale possiamo spostarci da una locazione all'altra, è un po' cupa 'nevvero ?


Secondo me una delle immagini più belle, forse perché e costata tanta fatica. E' tratta da un'animazione che appare quando ci si sposta da una locazione ad un'altra.

riesce a comprendere il significato di quello che viene detto. La qualità del doppiaggio è ineccepibile, dopo aver parlato con un po' di persone, riuscirete a distinguerle semplicemente dal tono di voce o dal modo in cui scandiscono le parole.
Naturalmente il personaggio più curato è il protagonista, il più volte citato Kent, un tipo strano ispirato alla moda grunge molto in voga un paio di anni fa; pizzetto rosso e capelli rasta, indossa perennemente un paio di occhiali neri, dei jeans al ginocchio e una maglietta sgualcita, ogni tanto esce con delle frasi che fanno venire il mal di pancia dal ridere. Insomma, nonostante l'ambientazione cupa e "dark", un'avventura divertente.
Gli effetti sonori sono simili a quelli presenti negli altri giochi di questo tipo, il classico "slam" della porta che si apre e si chiude (almeno adesso non dobbiamo più inserire un floppy diverso solo per sentirlo, vi ricordate Indiana Jones and the Last Crusade su Amiga?), il ventilatore che gira lentamente sopra le nostre teste, il tizio che russa sul letto... no, forse non tutte le avventure sono realizzate con questa cura, se poi possedete una Awe32 apprezzerete sicuramente anche le simpatiche musichette di sottofondo.
Dopo avervi parlato dell'aspetto tecnico del gioco, che riprenderò poi nel commento, posso passare alla caratteristica forse più spettacolare del prodotto, le animazioni che vi vengono mostrate ogni qualvolta compiete un'azione degna di nota. Sono in full-screen, realizzate con la tecnica motion capture e il risultato è veramente incredibile; le differenze tra la visuale normale e le scene animate sono minime; nell'intervista che segue potete avere delle delucidazioni al riguardo.
Per compiere le varie azioni avremo a disposizione un'interfaccia molto particolare che consiste in un pupazzetto voodoo. Quest'interfaccia, sebbene graficamente somigliante a un bamboccio di cartapesta, ricorda quella presente in Full Throttle: cliccando sugli occhi potete esaminare l'ambiente circostante o leggere un documento, premendo sulla bocca potete parlare con qualcuno, pigiando sulla manina potete usare gli oggetti recuperati, col rampino potete raccoglierli ecc.
Se invece gli aprite la pancia la conseguenza sarà, guarda caso, l'apertura di una porta, di una finestra, di un cassonetto della spazzatura o di qualsiasi altra cosa che può essere aperta. Tutto ciò che raccoglierete andrà a finire nello zaino che è possibile richiamare cliccando l'icona "rotante" situata in alto a destra sullo schermo.
Bene, penso di avervi descritto abbondantemente il gioco, a questo punto è ora di andare a dormire.... oops, non ho ancora scritto il commento, operazione rimandata.





8 MB



486 DX2 66Mhz



SVGA



Soundblaster / AWE 32



Mouse / Tastiera



Gremiln Iteractive



92

GRAFICA: 
SONORO: 
GIOCABILITÀ: 

Era tanto tempo che non giocavo una vera avventura, altro che le mega-produzioni hollywoodiane con quintali di filmati e interattività pressoché nulla. Normality permette di rivivere le magnifiche notti insonni (non temete, non sto delirando) passate a risolvere titoli come Maniac Mansion, Monkey Island o i primi episodi della saga di Larry.
La realizzazione tecnica è impeccabile : grafica in 640x400 durante il gioco e durante le animazioni, 640x480 per le immagini statiche; ottima qualità del doppiaggio e degli effetti sonori, cosa volete di più ? I difetti a cui accennavo durante la recensione non minano la giocabilità di un'avventura che vuole essere terminata nel minor tempo possibile. Un aspetto importante in questi giochi è la longevità, parametro a mio parere molto soggettivo. Comunque, visto che vi devo dire se vi conviene spendere i vostri soldini, cercherò di fare un'analisi obiettiva: ho giocato a quasi tutti i classici della Lucas e della Sierra e ritengo di poter paragonare Normality (in termini di difficoltà) a Day of the Tentacle e a Leisure Suit Larry 3, quindi adatto a tutti i tipi di giocatori che sicuramente passeranno un bel po' di tempo davanti al monitor prima di giungere alla parola fine. In definitiva, un gran gioco, un nuovo modo di intendere gli adventure e tanto divertimento.



WorldRallyFever
BORN ON THE ROAD

"Ladies and gentlemen..." - "WHOOOAAA!!!" "...sono lieto di annunciarvi una grande notizia..."-"IEAHHH!!! FIUUU!!!" "...SONO TORNATI!!!!" - "Ma chi ?"

a cura di Diego "Douglas" Cossetta

Come chi ? Ma quei geniacci dei Team 17 ! Dopo aver prodotto per Amiga alcuni tra i titoli di maggior successo del biennio 92-94, infatti, gli autori delle saghe di BodyBlows e Alien Breed sembravano essersi dati alla macchia : un paio di giochi mediocri...qualche conversione per PC...e nulla più. Solo ora, finalmente, il grande rientro nell'elite dei big e questo nuovo prodotto sembra proprio un buon inizio. "World Rally Fever" è un gioco di corse automobilistiche che ricorda molto da vicino titoli come Buggy Boy o Power Drift (vai col piccolo momento amarcord!). Gareggiando in giro per il mondo, dovrete percorrere impervie piste con l'unico scopo di dare la paga ai personaggi più fuori degli ultimi tempi...e non fatevi scrupoli di alcun genere: qui tutto è permesso (mai sentito parlare di un certo Dick Dastardly e della sua 00?) (Mutley, il mio mito! NdBDM). Lo schema di gioco è abbastanza classico: dopo aver scelto il pilota da impersonare tra gli 8 disponibili, potrete decidere la categoria in cui cimentarvi. Ciascuna competizione consiste di 4 corse e i due principali elementi che caratterizzano i livelli di difficoltà sono i differenti circuiti e la loro successione nel proseguo della gara: nel gioco saranno infatti disponibili un totale di 16 piste, sparse per 10 diverse località.

Una volta effettuate queste scelte, vi troverete catapultati sulla vostra roboante vettura allo Start, pronti a far mangiare polvere agli avversari: a dire la verità, e non si sa bene per quali arcani criteri di valutazione, alla partenza della prima corsa la polvere sarete voi a mangiarla visto che dovrete partire dall'ottava - ovvero l'ultima - posizione. In ogni caso, una volta partiti, dovrete cercare di classificarvi almeno tra le prime tre posizioni, altrimenti non sarete qualificati al turno successivo non potendo continuare nella corsa verso la coppa. Durante la corsa avrete la possibilità di raccogliere e utilizzare alcuni simpatici gadgets (come per esempio casse di legno, invulnerabilità, bombe) con cui "intrattenere" i vostri amichevoli avversari. A complicarvi ulteriormente la vita ci saranno diversi ostacoli sparsi lungo il tracciato, che potrete però evitare abbastanza agevolmente grazie al dispositivo di salto di cui è fornita la vostra vettura. Il gioco è realizzato interamente utilizzando grafica VGA ed ha un impatto visivo davvero gradevole e simpatico vista la chiara ispirazione nipponica dei disegni. Anche il sonoro è di buona fattura e vanta la presenza di ben 18 tracce audio su CD per un totale di più di un'ora di musica; la qualità degli effetti sonori, tra l'altro molto appropriati al gioco, è variabile e selezionabile (si va da un campionamento a 11 ad uno a 44KHz). Questo è tutto!!!









 RAM MINIMA	8 Mb
 CPU	486 Dx2 66
 VIDEO	VGA
 AUDIO	Sound Blaster e compatibili
 CONTROLLI	Joystick, Tastiera
 SOFTWARE HOUSE	Ocean/Team 17

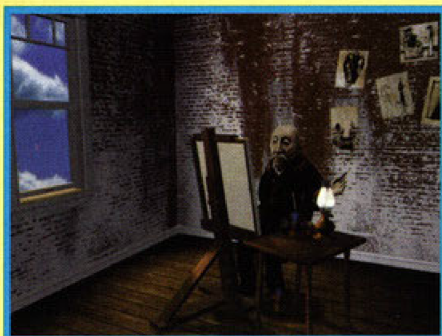
OPINIONE

87

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Bello, veramente bello ! Devo dire che WRF è un gioco veramente ben realizzato e, sebbene non abbia la pretesa di assurgere al titolo di gioco dell'anno, è anche terribilmente divertente : una volta che lo avrete provato, state sicuri che ci giocherete fino a quando non avrete finito almeno una volta tutte le piste in ciascuna delle quattro categorie. Il livello di difficoltà è ben calibrato e, sebbene talvolta i vostri avversari sembrino avere una mira da cecchini o gli occhi anche dietro la testa, la gara non diventa mai frustrante.
Il sonoro è all'altezza del gioco e in alcuni punti denota dei veri e propri tocchi di classe : sono infatti grandiosi il brano della pista scozzese (completo di tutte le cornamuse del caso) ed il belato delle pecore sulla strada, quando vengono investite a 150 Km/h. In conclusione, non posso far altro che consigliare questo titolo a tutti gli amanti dei giochi automobilistici puramente arcade, anche se forse pure gli altri farebbero meglio a darci un'occhiata visto che non capita tutti i giorni di poter provare un gioco tanto immediato e divertente (e tanto simile ad un coin-op).

The Dark Eye


Vostro zio, pazzo, pittore...vi piace la tappezzeria?


Ditemi...avete il coraggio di aprire quella porta ??

Basta con i film interattivi, questo è il primo, vero, unico, solo, racconto multimediale (come il nonno...). PC Game Parade ringrazia Edgar Allan Poe per l'ispirazione...

a cura di Matteo Pavesi

Giocare a The Dark Eye è come intraprendere un viaggio pauroso tra i deliranti racconti di Edgar Allan Poe ("Berenice," "Il Cuore Rivelatore", "Il barilotto di Ammontillado", "La Maschera della Morte Rossa" e "Annabel Lee") o visitare il lettino di uno psicanalista. La storia è molto semplice: siete stati invitati a casa di un vostro zio, Edwin, dove ben presto scoprirete strani intrighi tra vostro fratello e una giovane cugina.

L'atmosfera che si respira girando per la casa è di impalpabile paura, quelle atmosfere così perfettamente create nei racconti del grande scrittore trasudano letteralmente dai muri, che sono infatti completamente ricoperti di scritte, o dai quadri dello zio, letteralmente allucinanti. L'obbiettivo è attraversare otto lunghissimi incubi, alla fine dei quali si scoprirà un terribile segreto. Dovrete essere sufficientemente intelligenti per esplorare attentamente tutti i meandri della casa, poiché solo con un attento esame di tutti gli indizi sarà possibile proseguire. Durante il gioco assumerete due stati di coscienza: da "svegli" dovrete esplorare la casa dello zio Edwin, pittore pazzo, il secondo stato, onirico, vi permetterà invece di penetrare negli incubi (di chi non ho ancora capito...) e di ritrovarvi in una realtà distorta, paurosa.

E' proprio durante quest'ultimo stato che si possono trovare i passaggi tra le varie storie. Molti indizi e informazioni si celano in biglietti e annotazioni, come è tipico di questi giochi, e infatti molte sono le scrivanie da esplorare, bisogna stare attenti ai dialoghi con i vari personaggi e alla voce che ogni tanto si sente in sottofondo. Come in tutti i giochi di questo genere, dopo aver risolto un puzzle si ha la soddisfazione di aver capito un po' di più l'universo in cui ci si sta muovendo e si assume sempre più la consapevolezza di quello che si cerca e dove si vuole arrivare. La mappa degli incubi è rappresentata da un teschio umano, diviso in più parti. L'analogia è evidente: ogni storia non è a se stante, ma fa parte di un unico lungo incubo, così come l'insieme di tutte le parti costituiscono un unico cervello.

Ci sono molteplici aspetti di questo gioco veramente ben realizzati e sbalorditivi, come l'interfaccia di controllo. Per muovervi e utilizzare gli oggetti dovete usare un cursore a forma di mano umana, molto ben realizzata. La mano si muove sensibilmente con l'ambiente esterno, se la mettete vicino al bordo di destra, e se è possibile andare a destra, si trasformerà in un indice. Se è possibile aprire una porta, potrete mettere il cursore sopra il pomolo e automaticamente la mano si chiuderà facendovi capire che è possibile aprire. Se un oggetto non può al momento essere utilizzato, la mano si aprirà, immobile, diventando grigia.

Sfortunatamente la mano cambia posizione molto lentamente, spesso bisogna aspettare qualche secondo affinché il cursore reagisca all'ambiente circostante. Ci sono anche alcuni momenti speciali nel gioco, chiamati "soul jumps", dove è possibile entrare nel corpo di un personaggio, e sarete voi a decidere in quale condizione continuare l'avventura (è difficile da spiegare, tutto è piuttosto onirico, mi scuso quindi se alcune frasi risultano criptiche).

Il fatto di aver dato al gioco il nome di un racconto di Poe potrebbe però soltanto essere uno scialbo tentativo di dare un tocco di "serietà" ai suoi contenuti. Poiché infatti la trama si basa su un racconto già esistente e ben conosciuto il ritmo potrebbe risultare un poco lento. E' brutto bloccarsi in un gioco di atmosfera come questo in quanto vivrete la storia come se fosse un libro, quindi bloccarsi è un po' come non riuscire a girarne le pagine.





8 MB



486 DX 66 MHz



640*480 16 bit (65000 colori)



scheda audio 16 bit



Tastiera, Joystick, Mouse



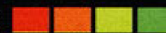
INSCAPE/ Time Warner Interac.

85



GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

The Dark Eye è un esempio della nuova generazione di titoli iNSCAPE, ed è il terzo titolo di una serie di giochi sofisticati che cercano di offrire un livello di coinvolgimento più profondo possibile. Contrariamente alla maggior parte dei nuovi titoli qui non si trovano attori digitalizzati e decine di sequenze in Full Motion Video. I personaggi che incontrerete sono tutti pupazzi, statici, creati da Doug Beswick, animatore di film come Beetlejuice e Aliens. Le facce tonde e grigiastre dei personaggi molto lasciano all'immaginazione del giocatore, proprio come avviene leggendo un racconto. Gli scenari sembrano essere sia renderizzati che disegnati a mano e comunque ricreano perfettamente l'ambiente tridimensionale. Il sonoro, realizzato da Thomas Dolby è di buon livello e perfettamente in linea con la narrazione, così come la voce fuori campo, di William S. Burroughs.
La trama è decisamente lineare, infatti non si può proseguire fino a quando non si sono portati a termine determinati compiti. Esiste un'opzione di salvataggio automatico del gioco dopo ogni passo significativo.
In conclusione The Dark Eye può essere considerato un racconto interattivo, un'esperienza attraverso l'immaginazione, un prodotto che ben combina la tecnologia attuale con un ottimo racconto. Imperdibile per gli amanti di Poe.





Il bar di Quark il Ferengi: fate attenzione alla sue arti di mercante... potrebbe affibbiarvi una collana di vetro come un antico reperto di Vulcan!



Odo è venuto a darci una mano a spegnere il reattore della nave prima che.

a cura di **Massimo "NKZ" Nichini**

Ma è possibile che un povero appassionato di Star Trek debba rifugiarsi nei videogiochi per appagare la propria incolmabile sete? Nel resto del mondo questo non succede... ma noi siamo italiani!

STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER™

Diversi mesi fa una serie televisiva ambientata nel mondo di Star Trek (la prima che non avesse come ambientazione una certa nave spaziale chiamata "Enterprise") faceva capolino sugli schermi delle reti RAI, destando profonda soddisfazione nel nutrito gruppo di sostenitori della stessa (compreso il sottoscritto). Si chiamava Deep Space Nine e nonostante non fosse dello stesso livello qualitativo dei suoi predecessori, Star Trek originale (giuro che se sento qualcuno esclamare "Ah! Il telefilm del tizio con le orecchie a punta!" non rispondo delle mie azioni!) e Star Trek: The Next Generation, era l'unica fonte di entusiasmo per noi accanatissimi trekkers (almeno fino a che non lo cancellarono dal palinsesto). Già, perché i funzionari dell'emittente di stato erano convinti di poter ottenere ascolti record programmando un telefilm come questo in seconda serata nei mesi estivi... Come se il successo di X-Files non avesse già chiarito quanto il pubblico italiano gradisca la Sci-Fi, purché proposta a orari accessibili.

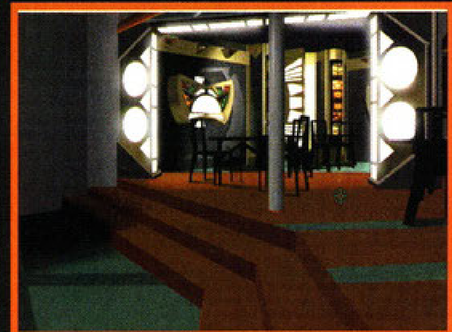
Tralasciando le digressioni (dovete scusarmi, ma il totale oscuramento di serie come Star Trek e derivati è fonte per me di enorme sconforto) addentriamoci nella trama di questo ennesimo titolo basato sull'infinita saga di Roddenberry.

Vi chiamate Bannic, siete un emissario del governo di Tirrion presso il corpo diplomatico della Federazione. Siete stati chiamati dall'ambasciatore Karrig su Deep Space Nine per presenziare ai negoziati con una nuova razza: I Chytizen. Poco prima di entrare nel wormhole, una specie di autostrada spaziale che permette di risparmiare tempo e soprattutto energia propulsiva (per la serie "Con un nucleo ci faccio 20 anni luce perché consuma poco"), vi ritrovate in una pericolosa tempesta di plasma. Come se non bastasse venite anche attaccati da dei droni autopilotati: ma possibile che non si riesca mai a fare un viaggetto in santa pace? Nonostante tutto riuscite a raggiungere la vostra destinazione e,



grazie all'aiuto del capo della sicurezza Odo, evitate il collasso dell'unita propulsiva della vostra nave (con quello che costa...). Ma la situazione non è delle più tranquille: chi ha inviato contro di voi i famigerati droni? Quali saranno le conseguenze della tempesta di plasma sulla base? Per quale motivo Karrig vi ha chiamato? Temeva forse di non riuscire a completare i negoziati minacciato da chissà chi?

Il vostro scopo è dare una risposta a tutte queste domande, evitando nello stesso tempo

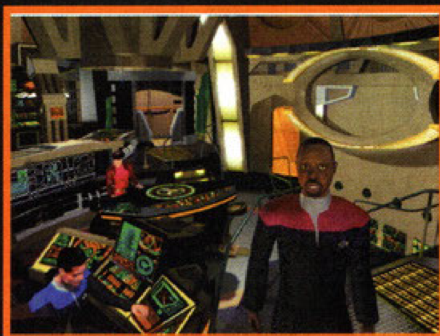


Ah! Una pausa me la sono proprio meritata (un diplomatico si stanca molto con tutto questo movimento!)

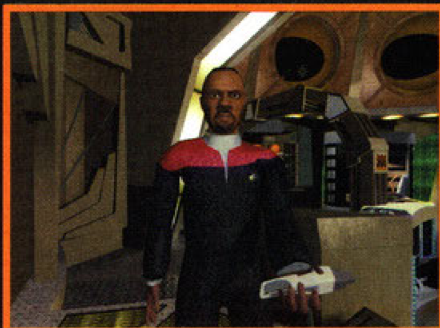
che la stazione ne paghi le conseguenze.

Deep Space Nine: Harbinger può essere considerata una classica avventura in soggettiva con rompicapi e fasi arcade di intermezzo (ma non per questo meno importanti ai fini della soluzione), come ad esempio l'attacco dei droni nel quale dovrete difendere attivamente la stazione sparando da una postazione di difesa o la codifica di un messaggio di Karrig nel quale le vostra capacità di ragionamento saranno fondamentali. Non abbiate però il timore che una scena d'azione terminata





L'OPS (OPerative Sector) della nave è il cuore del sistema difensivo e di controllo di tutta DS9.



La situazione precipita ed è quindi il momento per tirare fuori l'artiglieria... Ecco il Cap. Sisko porgervi il vostro Phaser personale.

senza successo possa costringervi a ricominciare da capo in quanto è stata implementata una comoda opzione di autosave prima delle sezioni arcade. Come nello stile di questo tipo di giochi il vostro compito è quello di recuperare indizi non soltanto in maniera autonoma, anzi: spesso risulta infatti molto conveniente parlare con tutti i protagonisti principali e con l'intero personale della base (lo stesso della serie televisiva) per ottenere ulteriori elementi necessari al proseguimento dell'avventura.

Dal punto di vista grafico la stazione orbitante nella quale è ambientato praticamente tutto il gioco è stata ricostruita con mostruosa attenzione ai particolari; tutti gli ambienti più famosi, come per esempio il centro di controllo o il bar di Quark.

Altro elemento "fan oriented" è la presenza delle voci dei doppiatori originali della serie per ciò che riguarda i dialoghi, anche se per noi italiani questa caratteristica è decisamente meno importante di quanto non lo sia per i nostri "compagni d'accademia" d'oltreoceano (non si offendano gli ammiragli "puristi" dello STIC, lo Star Trek Italian Club, per questa affermazione!).

Lo spazio a mia disposizione è quasi terminato, mi rimane solo il tempo di necessario per attivare i motori e scomparire a velocità di curvatura prima che il BDM mi raggiunga con la sua enciclopedia tecnica di Star Trek e ricominci a discutere sulla correttezza del termine Ingegneria rispetto al normalissimo Sala macchine utilizzato da tutti tranne che da lui!

Long Live and Prosper!



Star Trek The Next Generation: A Final Unity: Ambientato nell'universo trekkiano, unisce una trama complessa e particolareggiata un sistema di gioco che non prevede un ordine fisso per la soluzione di ogni singolo enigma o episodio.

Star Trek 25th Anniversary: Dedicato ai fan di Kirk, Spock, McCoy, è un'avventura vecchio stile strutturata a episodi. Veramente bello...

Help me Odo!





Il sistema di propulsione principale è danneggiato, ed è necessario spegnerlo prima che possa esplodere.
Subito dopo aver parlato con Odo dovremo girarci a sinistra e localizzare il pannello di controllo (uno schermo con una scritta rossa lampeggiante. Cliccando sopra entreremo nello schermo di selezione dei circuiti.



Premete il tasto "Vent Plasma" per disabilitare il pannello, quindi sistemate (non necessariamente in questo ordine) le icone "Monitoring System", "Plasma Injectors" e "Reactant Injectors" nelle rispettive locazioni del pannello (hanno la stessa forma ma sono bruciate)



Terminata questa operazione avremo completato la sequenza di spegnimento del sistema e potremo raggiungere la base vera e propria.





8 MB



486 DX2 66



SVGA (VESA compatibili)



Soundblaster o compatibli



Mouse



Viacom, Stormfront Studios



84

GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

Deep Space Nine: Harbinger è riuscito nel difficile compito di mettere in difficoltà il mio senso di valutazione. Essendo infatti parte di un universo che adoro e del quale sento ogni giorno di più la mancanza (meno male che quest'estate ricominceranno le trasmissioni di Next Generation! Urrà!), mi è difficile criticarlo quanto obbiettivamente meriterebbe. Cercando di riprendere una posizione imparziale posso ammettere che, nonostante la trama sia ben congenita e difficile al punto giusto (almeno per coloro che sono abituati ai problemi alla Kirk per intenderci), nonché relativamente lunga (due CD serviranno bene a qualcosa!), DS9 fallisce principalmente nel creare quel feeling che produzioni simili a questa, come Final Unity ad esempio, avevano generato con l'utente. Forse la colpa di tutto ciò è da imputare alla grafica, molto rispettosa delle ambientazioni originali, ma al tempo stesso non particolarmente esaltante, o forse è colpa del sistema di controllo, il classico punta e clicca che permette di compiere determinate azioni solo dove queste sono possibili trasformando il gioco in una ricerca di locazioni con le quali interagire, con una logica perdita di giocabilità. Anche le sezioni arcade non mi hanno completamente convinto, fatto stà che per quanto senta la mancanza del mondo di ST questo titolo non riesce a sollevare il mio già provato spirito trekkiano. A suo favore, ripeto, rimane la completa aderenza con le atmosfere e le situazioni del telefilm omonimo e una discreta corposità strutturale. Sono sicuro che più di una persona lo reputerà degno di nota, anche se personalmente non mi ha coinvolto come poteva con i suoi presupposti. In definitiva consigliato principalmente a tutte quelle persone che invece del pigiama usano una divisa della Federazione, e coloro che hanno fatto di pane e Adventure una ragione di vita, un po' meno a tutti gli altri.



Conquest of the

E i conquistatori alzarono le mani al cielo e urlarono all'unisono: vittoria!

Andiamo insieme alla conquista del nuovo mondo con l'ultimo prodotto di casa Interplay.

a cura di Riccardo "TFM" Merlini

Se per caso vedete in metropolitana un tizio che scartabella con fogli, CD, buste e cose simili lasciatelo in pace, sta lavorando per voi, non fate come quel maledetto bambino che mi ha tartassato di domande appena visto il CD di questa recensione e la cui mamma, incoraggiandolo a continuare, mi ha fatto decisamente passare la voglia di avere dei figli.

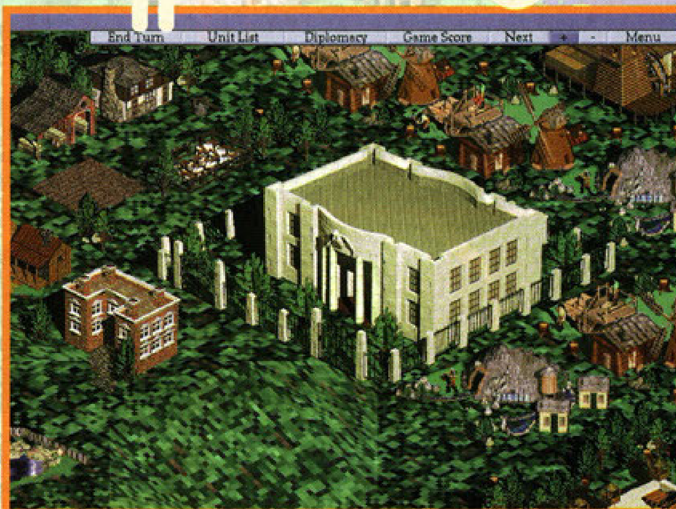
Vabbè, lasciando perdere...

Dopo aver ammirato le sequenze video introduttive ha inizio l'avventura con la vostra caravella che deve circumnavigare le coste finora inesplorate dagli europei al fine di poter trovare il posto più adatto per attraccare e per gettare le fondamenta della vostra futura colonia. Onde evitarci il noioso compito di dover gestire noi in prima persona i movimenti dei personaggi siamo stati dotati della funzione "esplora" che permetterà ai nostri mezzi di gironzolare in modo completamente automatico per le aree a noi accessibili (è comunque sempre disponibile il controllo manuale), lo stesso dicasi per lo sviluppo della nostra colonia che, se lasciato in automatico, crescerà di dimensioni e di popolazione, dapprima con un numero spropositato di chiese per portarsi poi su dei modelli di città a noi più consoni, d'altronde dobbiamo colonizzare e cercare di far capire i nostri usi e costumi, non siamo mica in vacanza, no?

Tanto per farvi capire la cura maniacale che ha contraddistinto il periodo di sviluppo di questo gioco vi faccio notare che per gettare le fondamenta dovrete dapprima esplorare il territorio e una volta trovato l'optimum darete incarico a una donna di coordinare l'evoluzione della vostra colonia. Questa scelta è stata dettata dal fatto che la figura femminile è sempre importante per noi uomini, come faremo a tirare avanti senza le donne?

Una nave, uno stuolo di ferocissimi combattenti e tanta fame di conquista; sembrano ben poche le cose a nostra disposizione per fare nostro il nuovo mondo, ma con l'astuzia si può andare lontano e quando, come recita lo slogan di questo gioco, l'arte diplomatica non basta più, allora l'unica soluzione è la guerra! Alle volte gli aborigeni che incontrerete saranno veramente cocciuti e di cooperare non ne vorranno proprio sapere. Che fare allora? Guerra! Una delle cose che mi sono piaciute di più in COTNW è proprio la sezione dedicata alle battaglie: belle le texture che vanno a formare delle zone ben definite (vedi foto) entro le quali si andranno a posizionare i duellanti che si affronteranno ognuno con le proprie armi caratteristiche: chi con i cannoni, chi con le frecce, chi monta a cavallo e spara all'impazzata e chi ha soltanto una pistola come arma di offesa.

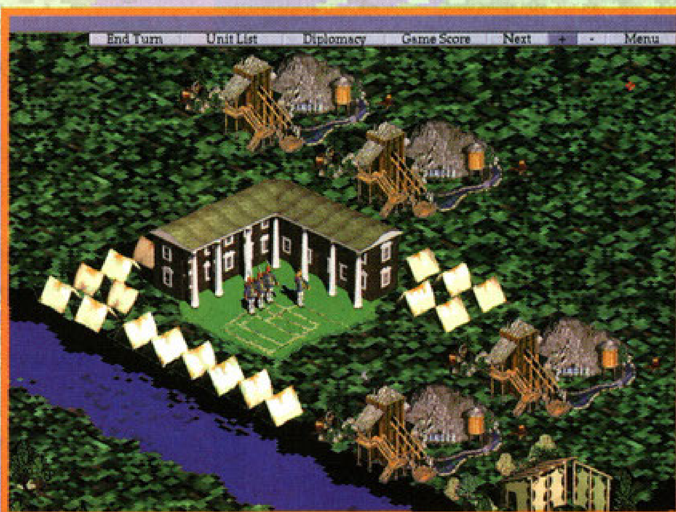
Dato che la precisione dei nostri soldati non è delle migliori, molto importanti saranno in questa sezione le tattiche adottate come l'accerchiamento o il fronteggiamento diretto dell'avversario : se accettate il mio parere combattete sempre senza usare l'autoplay perché rischiate di perdere il gusto sadico della conquista e soprattutto della vittoria



Sembra la nostra redazione



Da queste miniere verrà estratto il materiale per forgiare gli anfibi del BDM



La mia umile dimora



New World



Ehm... non costruite mai il porto in mezzo ad un lago...

sull'avversario, sempre molto gratificante specialmente quando, a seguito della vostra dichiarazione d'indipendenza per l'eccessivo carico fiscale, vi troverete a dovere fronteggiare le forze d'attacco della Madre Patria in persona.

Vi assicuro che non saranno molto benevoli con voi, in compenso se vincerete i vantaggi che ne trarrete saranno sicuramente maggiori a tutte le perdite umane che avrete subito nello scontro. Oltre alla sezione bellica si potranno fare anche degli spostamenti con persone specificatamente addestrate come ad esempio gli esploratori i quali, come tutti gli altri personaggi, avranno delle caratteristiche personali ben precise permettendo una suddivisione dei compiti in modo altrettanto preciso.

Se avrete la fortuna di comprare questo gioco ricordate che per ogni azione che fate e che portate a termine vi verranno assegnati dei punti i quali andranno ad aumentare l'esperienza dei personaggi da voi comandati. Se poi volete aumentare l'esperienza delle vostre truppe potrete sempre fondare delle scuole per migliorare la potenza distruttiva dei soldati, il che vi darà indubbi vantaggi rispetto agli avversari. Infine, quando il nemico sembra invincibile non rimarrà altro rimedio che inviare agenti spia specializzati nel sabotaggio e in altre scorrettezze simili, d'altronde chi vuol essere padrone deve avere il pelo sullo stomaco come si suole dire.

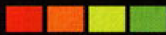
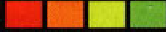
Il resto è simile agli altri giochi del genere (vedi box) e cioè dovrete sviluppare le vostre colonie per iniziare i primi commerci con la vostra nazione di provenienza e con i vicini, per cui vi consiglio di gettare le fondamenta dei vostri insediamenti vicino all'oceano o perlomeno vicino ad un fiume che vi sfocia altrimenti i vostri sforzi non serviranno a nulla: senza le navi a disposizione come farete a commerciare ?

La vista è la solita inclinata di 45 gradi con la possibilità di zoomare molto fino a ingrandire le texture tanto da farvi capire il perché di così tanta richiesta di RAM per questo passatempo: le costruzioni come le scuole, i mulini e le miniere sono tutte animate in maniera decisamente pregevole.

Come avete visto si tratta di un gioco dalla semplice trama, ma sviluppato fin nei minimi particolari come la grafica, il sonoro e in più in generale la difficoltà nell'arrivare alla fine, non la solita banalità, niente storie fantastiche di sottofondo ma un calibrato uso del mito per fare di un gioco qualunque un qualcosa di più entusiasmante da gestire e di conseguenza emotivamente più coinvolgente permettendo anche di capire gli errori commessi intorno all'anno 1492 e più in generale alle scorrettezze fatte durante le colonizzazioni. La possibilità infine di poter giocare in rete aggiunge punti a favore della Interplay che sembra abbia deciso di includere quest'opzione in tutti i suoi prodotti e che mi trova pienamente d'accordo visto che questo è il modo migliore di usare il computer per divertirsi tra amici o tra colleghi di lavoro ...A questo punto arriva la massima del mese: la vita e la morte non sono nulla in confronto all'eternità.



89

GRAFICA: 
SONORO: 
GIOCABILITÀ: 

Questa volta mi sono divertito veramente e il tempo è volato via senza "colpo ferire" proprio come se fossi in discoteca a ballare insieme ai miei amici e col nostro caporedattore arrampicato sul palco a fare il vocalist con tutte le ragazzine che si strappano i capelli per lui (e adesso esageriamo... NdBDM). Una sorpresa veramente perché di solito questo genere di prodotti può risultare noioso come una gara di formula 1 di qualche tempo fa. La grafica è molto dettagliata e c'è la possibilità di settare il livello di definizione in base alle caratteristiche della propria macchina, il sonoro è stato appositamente studiato per far calare l'eroe che è in voi nell'ambiente usualmente estraneo alla vita quotidiana che ci circonda tutti i giorni, la giocabilità è accentuata dal fatto che tutti gli "oggetti" (personaggi, navi, insediamenti) sono facilmente gestibili e altrettanto facilmente interrogabili sullo "stato di salute" permettendo di conseguenza di poter disporre di una buona longevità, indispensabile per un prodotto del genere.



Warcraft II - Di genere fantastico e più orientato agli scontri fisici.

Consigli per l'uso



- Circumnavigate le coste per trovare il punto di attracco migliore. Potete scegliere l'opzione Explore che vi permetterà di farlo in automatico e se lo trovate tediosamente lento tenete premuto lo shift per velocizzare i movimenti.(screen30)

- Trovato il punto ideale fate sbarcare tutti quanti dalla nave e se volete rischiare, mentre girovagate per i terreni a voi sconosciuti, finite di ispezionare le coste tenendo a bordo della nave un esploratore.

- Quando troverete degli insediamenti cercate, almeno all'inizio, di farvi voler bene dagli aborigeni visto e considerato che generalmente sono ben disposti nel fare nuove amicizie.




8 Mb. RAM


486 Dx2/66


SVGA 512 Kb

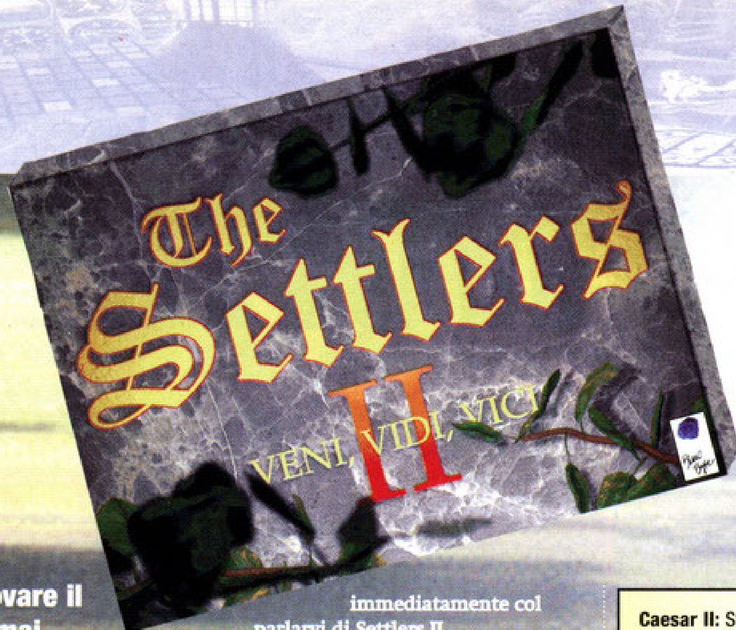

Sound Blaster o compatibile


Tastiera e mouse


Interplay







Arrivare in redazione e trovare il casino più assurdo era ormai all'ordine del giorno e non mi sconvolgeva certo più di tanto, ma vedere il BDM agitarsi come un dannato per chiudere la rivista in tempo record e farla uscire prima in edicola era stupefacente! Peccato che in tutta questa fretta mi sono visto assegnare una recensione di due pagine da portare il giorno successivo e ora, in piena notte fonda, sono qui a scrivere, felice e gioioso di avere un caporedattore così clemente e premuroso!

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Ayeeh! Perché sono contento? Beh, perché in passato ho avuto il piacere di giocare a Settlers e già allora lo trovai un prodotto degno di nota, ricco, divertente e molto godibile: adesso ho in mano il suo seguito e, dopo averci "lavorato" per un bel po' durante tutta la nottata (sono giusto appena passate le 05.00), posso dire di esserne rimasto egregiamente soddisfatto. Bando alle ciance però poiché so perfettamente che siete curiosi di sapere quali sono le innovazioni apportate a questo titolo, quindi mi sembra giusto iniziare immediatamente col parlarvi di Settlers II.

Innanzi tutto, per chi non avesse giocato il primo episodio (per cause naturali, perché è stato rapito dagli alieni e Fox Molder non ha ancora risolto il caso, perché gli hanno tagliato la corrente o poiché avevano finito le copie al negozio di fiducia al momento dell'acquisto...) dovete sapere che Settlers era un vero e proprio simulatore alternativo, dove voi prendevate le vesti di uno speciale dio/manager di una colonia medievale con lo scopo di trasformare il lavoro dei vostri prodi e fidati uomini in un grandioso e vasto impero capace di spazzare via il più temibile nemico. Le cose però non erano per nulla facili visto che l'intero programma era una via di mezzo tra Civilization, Colonization e Sim City: ogni edificio e ogni uomo al vostro comando aveva una determinata funzione e tutto quanto doveva essere calcolato nel minimo del dettaglio, al fine di costruire una città ottimizzata al punto giusto dove le attività, commerciali e non, proliferassero con, mentre la vostra espansione territoriale progrediva lenta, ma inesorabile. Ebbene, alla Blue Byte sono riusciti a migliorare ulteriormente le cose, estrapolandone un prodotto che farà la gioia di tutti gli appassionati del genere e molto probabilmente anche di chi, come me, preferisce dei veri e propri wargame colmi di ritmo frenetico alle minuziose pianificazioni strategiche ed economiche già incontrate in situazioni analoghe. Tuffiamoci ora in un mondo diverso e vediamo tutte le nuove sorprese di Settlers II. Sebbene concettualmente il prodotto non sia cambiato notevolmente e abbia mantenuto gli stessi canoni di gioco, oltre alla nuova veste grafica che di sicuro avrete già

> ALTERNATIVA
>
> **Caesar II:** Strategia e azione uniti in un solo gioco dove conterà anche la prontezza di riflessi.
>
> **Civilization II:** Beh, avrete sicuramente giocato il primo e allora saprete che il secondo è più bello!



Anche i menu sono ben fatti e la somiglianza con Windows è notevole.


La grafica Svga è davvero ottima e gli edifici sono tutti spettacolari.


Questa è un'altra colonia con la quale presto dovrete scontrarvi. Preparatevi alla lotta.


Sono circondato: adesso c'è anche quest'altro popolo nei paraggi!

90



GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

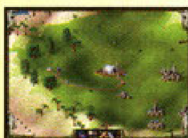
Come ho già avuto modo di sottolineare nel cappello e nella recensione che avete appena sfogliato (vabbè, tanto lo so bene che la prima cosa che avete fatto è stata quella di guardare il voto e leggere questa mia opinione: ero un lettore anche io prima di diventare un redattore, eccheddiamine!) ho marcato come abbia avuto modo di giocare a Settlers II per una notte intera, senza pause né interruzioni e posso dirvi che mi è piaciuto. Pur non essendo un vero appassionato di questo genere di giochi l'ho gustato piacevolmente, tanto che mi sono ritrovato a scrivere la recensione quando il sole stava giusto per sorgere (se non avessi visto i bagliori provenire dalla finestra avrei continuato a giocare tranquillamente!). Innanzi tutto la veste grafica: oltre che essere bella e accattivante, tridimensionalmente appetibile e molto, ehm, "occhieggiabile" è davvero ben definita; anche il più piccolo particolare è curato, dal viso dei nostri uomini alle zampette del coniglio che corre nei boschi. La SVGA mette in risalto il tutto in maniera alquanto notevole. Passiamo quindi alla giocabilità: più che buona visto tutto quello che c'è da fare: la simulazione è così reale che in rare occasioni ho ammirato gli sforzi dei programmatori per creare una vita alternativa altrettanto vivibile quanto la nostra (se per vivibile consideri abolire il sonno in maniera permanente, benissimo, d'accordissimo con te... NdBDM). Nulla è stato trascurato e ogni singola azione che ci troveremo a compiere sarà frutto di un determinato ragionamento che molto probabilmente non vi accorgerete nemmeno di fare, tanto l'ambientazione è coinvolgente. E l'interfaccia? Semplice, chiara e intuitiva, tanto che, se devo essere sincero, il manuale l'ho letto solo per scrupolo di coscienza e per gustarmi tutti gli screenshot degli edifici; ma anche se non lo avessi avuto sarei stato in grado di costruirmi una civiltà tutta mia in egual misura. Non è comunque tutto oro quello che luccica (frase di rito per introdurre gli aspetti negativi) e anche Settlers II qualche pecca la possiede: il sonoro infatti mi ha deluso non poco; mi aspettavo qualche cosa di meglio: alla lunga risulta un po' ripetitivo e continuare a sentire le papere starnazzare mi ha fatto venire voglia di una bella anatra all'arancia (e vi assicuro che scrivere sotto gli influssi predatori della fame è molto pericoloso!). La costruzione degli edifici poi risulta un po' lentuccia: intendiamoci, all'inizio gli operai che abbiamo a disposizione sono pochi e quindi ci metteranno ovviamente più tempo, ma proseguendo le cose migliorano. Peccato non ci sia un'opzione tipo "accelerated time", per i punti morti. Nonostante ciò, Settlers II è un prodotto che si classifica nella fascia medio alta dei suoi simili e il lavoro della Blue Byte è stato più che soddisfacente: un gioco caldamente consigliato a tutti gli amanti del genere e a chi vuole provare qualche cosa di diverso e al tempo stesso godibile.

Consigli utili

HELP



La prima cosa che dovrete fare sarà costruire una falegnameria, cosicché possiate lavorare il legno che verrà utilizzato per fabbricare gli altri edifici. Piazzatela vicino ad una zona boscosa ovviamente!



Una volta predisposta la falegnameria, la dovrete collegare tramite una strada alla centrale operativa: in questo modo i vostri uomini potranno iniziare a costruirla facilmente.



Ora è il momento di costruire una cava. Mettetela vicino a una zona rocciosa altrimenti rimarrà improduttiva e sarà completamente inutile averla creata.



Come per la falegnameria e tutti gli altri edifici, dovrete collegare anche la cava con la centrale operativa mediante una strada. Tra poco i vostri uomini inizieranno a lavorarci sopra.



Bene: quando anche la cava sarà edificata avrete a disposizione le due materie prime per costruire tutti gli altri edifici. Il metodo è semplice no? Buon divertimento!

in qualche modo notato nelle foto sparse un po' ovunque in queste due paginette e a una interfaccia grafica tanto semplice quanto versatile e ridotta all'osso, questo seguito vanta delle buone innovazioni: avremo la possibilità di espandere i nostri territori anche per mare, grazie alle postazioni marine che ci permetteranno di costruire robuste imbarcazioni per il commercio e l'esplorazione delle isole vicine. Non solo, perché l'intelligenza artificiale del nemico è stata potenziata e ora sarà più difficile riuscire a dominare le civiltà presenti nella storia. Dovete infatti sapere che avremo a che fare con vichinghi, africani e cinesi (noi siamo i romani ovviamente) e ognuna di queste popolazioni avrà delle caratteristiche particolari, con tanto di stili ed edifici diversi e spettacolari. Sono altresì presenti un numero maggiore di edifici e la logica utilizzata per il loro impiego è stata ben calibrata, tanto che non bisognerà mai compiere dei ragionamenti astrusi per renderli operativi.



Anche il gruppo dei coloni è stato ulteriormente implementato, tanto che compariranno sulle nostre terre anche gli esploratori, i cacciatori o gli allevatori di animali da soma, tra i quali il mulo (utile per velocizzare i trasporti di materiali da costruzione, rendendo la simulazione più veloce).

E l'opzione a due giocatori non la vogliamo citare? No. Okkey, stavo scherzando: in Settlers II avremo la possibilità di giocare in due, uno contro l'altro o entrambi contro una popolazione ostile guidata dal computer. Serve altro? Aggiungo solo che potrete giocare addirittura in 1280x1024, sempre che abbiate le risorse hardware necessarie e un monitor almeno da 21", altrimenti vi cadranno gli occhi!





8 Mb



486 DX2 66 Mhz



SVGA 640x480 256 colori



Tutte le più diffuse



Mouse + Tastiera



Bluebyte





La sentenza Bosman ha abolito le frontiere, d'ora in poi qualsiasi squadra comunitaria potrà schierare un numero illimitato di stranieri. Vi pare che abbia ancora senso un campionato europeo?

A cura di Stefano "AFC" Gradi

Scusate, so che questa non è la Gazzetta dello Sport né tantomeno un qualsiasi altro giornale sportivo, ma vorrei fare una breve riflessione. Se l'UEFA ha accettato di abolire le frontiere e quindi togliere l'identità nazionale a un calciatore comunitario per conferirgli quella europea, come mai non ha ancora istituito una nazionale dei 15? Probabilmente in futuro si giungerà a questo, intanto i giovani talenti (soprattutto italiani) incontreranno non poche difficoltà per emergere visto che ci sono già alcune squadre (vedi l'Inter, mia squadra del cuore) che hanno nella rosa una decina di stranieri (comunitari o no, sempre stranieri sono). Vi chiedo nuovamente scusa, ma ci tenevo a dire la mia su questo argomento di scottante attualità; se volete esprimere le vostre opinioni in merito, potremmo parlarne nella posta, magari dopo la conclusione del torneo continentale. Allora, Euro 96 è il primo titolo in ordine di tempo che viene pubblicato in occasione dei campionati europei di calcio che si terranno a giugno in Inghilterra. Come saprete la nostra nazionale è riuscita a ottenere il "pass" dopo un torneo di qualificazione non proprio esaltante e, come se non bastasse, è capitata in un girone preliminare terribile composto da Germania, Russia e Repubblica Ceca. Probabilmente quando leggerete questa recensione conoscerete già la maggior parte dei risultati, per cui mi sbilancerò in un



La selezione della squadra, qui si possono scegliere i titolari e la formazione.



L'Italia in attacco, mi aspetto un gran gol da parte di Casiraghi.

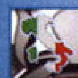


Una visuale ravvicinata, Costacurta impegnato in un rilancio difensivo.

Le nazionali di calcio



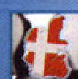
Un piccolo briefing sulle caratteristiche e sulle speranze di ogni nazionale partecipante.

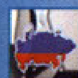

ITALIA: I punti di forza degli azzurri sono Maldini, Zola e Chiesa. Il punto debole è sicuramente lo schema di gioco, se Sacchi riesce a mettere a punto gli automatismi si potrà fare tanta strada, visto che si punta alla vittoria.


GERMANIA: Nostra avversaria nel girone eliminatorio, è sempre una squadra solida e forte fisicamente, i giocatori che potranno fare la differenza sono Klinsmann, Basler e, se viene convocato, Bierhoff.


INGHILTERRA: La nazione ospitante, per questo favorita rispetto alle altre, non si è qualificata per gli ultimi mondiali, adesso sembra essere in ripresa. Giocatori forti sono Platt, Ince, Shearer e Gascoigne (il mitico Gazza...NdBDM). La regina vuole la coppa al posto della corona.

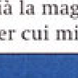

OLANDA: I tulipani sono praticamente l' Ajax senza stranieri, una squadra fortissima con gli schemi di Van Gaal, che però in nazionale non c'è. Giocatori importanti dovrebbero essere Winter, Bergkamp (?!?) e, speriamo, Overmars. La vittoria non è forse alla portata, ma potrebbero andarci molto vicino.


DANIMARCA: I campioni uscenti; la squadra e l'entusiasmo non sono più quelli di quattro anni fa per cui è difficile pensare a un ripetersi di una compagine che non ha avuto più alcun risultato di rilievo. I giocatori migliori sono sicuramente i fratelli Laudrup e il portiere Schmeichel.


RUSSIA: Non è più la fortissima Unione Sovietica di un tempo, però è una squadra abbastanza "rognosa" per dare del filo da torcere a tutti. Giocatori importanti: Shalimov, Kolivanov e Salenko.


ROMANIA: Bella squadra, è andata benissimo agli ultimi mondiali, possiede un buon gioco e calciatori di valore tra cui spiccano Popescu, Hagi e Raducioiu.


PORTOGALLO: Attenzione a questi! Potrebbero essere la rivelazione del torneo. Ormai i ragazzini che hanno vinto i mondiali juniores sono cresciuti e sono fortissimi, i migliori sono Rui Costa, Paulo Sousa e Figo (solo il nome...).


SVIZZERA: Se ne è andato Mister Roy, impegnato in una missione difficilissima (risollevare l'Inter), "creatore materiale" di questa squadra. Se i giocatori si ricordano qualcosa possono far bene, in particolare Sforza, Sutter e Chapuisat.


CROAZIA: Ahi, ahi, questa squadra fa male, non mi stupirei se alla fine vincesse. Tutti validi tra cui Boban, Boksic e Suker.


REPUBBLICA CECA: Mediocre, senza molte aspirazioni, può contare su giocatori come Skhuravy, Nemecec e Kuka.


SCOZIA: In Scozia praticamente esiste una sola squadra, i Rangers, i quali formano l'ossatura di una nazionale forte fisicamente ma poco tecnica che ha come migliori giocatori Mc Allister, Mc Coist e Mc Call.


SPAGNA: Ultimamente gli spagnoli non hanno vinto molto, però hanno dominato il girone eliminatorio e quindi si presentano agguerriti con giocatori del calibro di Guerrero, Guardiola e Hierro.


FRANCIA: Ai francesi rode ancora il fatto di non essersi qualificati alle ultime due edizioni dei mondiali e di aver perso malamente agli europei del 1992; forse è per questo che organizzano i mondiali del 1998... A parte tutto, però, il calcio francese è in crescita e Djorkaeff, Ginola e Desailly saranno i punti chiave di una nazionale veramente forte.


BULGARIA: Ai mondiali era una bella squadra, competitiva, speriamo che sappia farsi valere anche in Inghilterra avendo a disposizione gente come Stoichkov, Penev e Kostadinov.


TURCHIA: Squadra di non eccelso valore che però si batte sempre al massimo. I migliori giocatori sono Recep, Orhan e Hakan Sukur.





87

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Bel giochino, bella grafica, ma inferiore a Fifa 96. L'atmosfera che crea il gioco della EA Sports non è paragonabile a nessun altro prodotto in circolazione. Euro 96 è curato sotto tutti i punti di vista, eccezion fatta per il sonoro: i commenti play-by-play sono insopportabili e personalmente li ho disattivati già alla seconda partita. La giocabilità è buona, dopo poche partite si è già in grado di costruire azioni decenti. Il discorso longevità è come al solito soggettivo, mi sembra però che le squadre controllate dal computer possiedano un'intelligenza artificiale superiore al primo episodio, questo dovrebbe bastare per tenervi impegnati a lungo. Un avviso importante ai possessori di Actua Soccer: il gioco è praticamente lo stesso, tenetelo ben presente. In definitiva un bel "simulatore del pallone" che sarebbe stato il migliore se Fifa 96 non fosse mai esistito...



Siamo arrivati ai rigori dopo una partita tiratissima, Suker è pronto a battere Seaman.



Palla persa dalla Danimarca, però la difesa teutonica sembra non approfittarne.

HELP

Ci sono pochi consigli da dare per un gioco di calcio, sicuramente man mano che giocherete acquisterete padronanza nel controllo di palla e nei tiri, quindi allenatevi parecchio. Una buona tattica per iniziare potrebbe essere la 5-3-2 che vi garantisce un uomo in più in difesa e un discreto controllo del campo. Se volete vincere più facilmente scegliete squadre forti come Germania, Inghilterra e Italia.



Visuale dalla linea di fondo campo, molto utile per studiare la formazione ideale.



La schermata di presentazione della partita con le mascotte degli europei, che carina!



RAM MINIMA	8 MB
CPU	486 DX2
VIDEO	VGA/SVGA 3D Blaster comp.
AUDIO	Tutte le principali
CONTROLLI	Tastiera, Joystick
SOFTWARE HOUSE	Gremlin Interactive

pronostico, secondo me vince... (come mai qui in redazione tutti hanno iniziato a mettere le mani sull'America e sulla Nuova Zelanda?) il Marocco!

Euro96 è presentato come il sequel (non ufficiale) del tanto osannato Actua Soccer, in realtà mostra soltanto qualche miglioria e l'inserimento di tutti i dati riguardanti il torneo dell'UEFA. Il lavoro svolto per l'occasione è veramente pregevole, il gioco appare con una nuova veste grafica: le immagini statiche sono realizzate in una nitidissima e coloratissima SVGA 640x480 mentre le fasi di gioco danno la possibilità di optare anche per la bassa risoluzione (320x200) in modo da permettere ai possessori di computer poco potenti di divertirsi ugualmente. Dalle foto potete capire che la rappresentazione dei giocatori e del campo non è cambiata di molto rispetto ad Actua, anzi. Le animazioni sono state realizzate utilizzando la tecnica del motion capture che permette movimenti assolutamente realistici, sfortunatamente i calciatori sono ancora troppo "quadrati". Ma facciamo un passo indietro e parliamo delle opzioni disponibili, scenderemo in campo più tardi. La schermata principale vi permette di cliccare su tre diverse icone; la prima serve a determinare il tipo di competizione che volete affrontare, campionato europeo, partita amichevole, penalty shootout e gioco in rete; la seconda deve essere selezionata per caricare una situazione precedentemente salvata; la terza vi porta direttamente alla scelta dei controlli, della squadra e di tutte le altre variabili disponibili. Per giocare potete usare joystick, joypad (vivamente consigliato), mouse e tastiera; tutte queste periferiche possono essere riconfigurate a piacere. Le squadre disponibili sono naturalmente 16, tutte quelle che hanno acquisito il diritto di partecipare alla fase finale della competizione, ognuna rappresentata dalla cartina con i colori di bandiera e dalla mascotte. Per ogni squadra potete selezionare la formazione titolare, scegliere la tattica di gioco (ne sono disponibili più di dieci) e visionare le statistiche relative ai singoli calciatori. Se poi volete, potete anche scegliere l'arbitro tra tutti quelli che effettivamente parteciperanno all'europeo (ammirate in una delle foto qui accanto come assomiglino a dei beoti impagliati). Ultima cosa da fare prima del calcio d'inizio è configurare l'ambiente di gioco, ossia i dettagli grafici, il volume di musica ed effetti sonori e la visuale preferita tra le cinque disponibili: wire, far, isometric, plan e goal line cioè telecamera mobile, vista da lontano, isometrica, dall'alto e dalla linea di fondo.

Il sistema di controllo è pressoché identico ad Actua: i possessori di joypad a quattro tasti possono buttarne via due, visto che serve solo un pulsante per il passaggio e uno per il tiro. E' possibile costruire delle belle azioni grazie al controllo di palla sufficientemente preciso. Mi sono dimenticato di dirvi che durante la partita sarà presente un "bel" commentino in tempo reale che vi descriverà le azioni più salienti...



Fifa 96: Semplicemente il migliore





Paesaggio invernale, il vostro compito in questa missione è quello di scortare un convoglio di camion che trasportano aiuti per i civili.





Un metro più avanti e glu,glu,glu! Quella nave là in fondo ci sta sparando, che ne dite di rispondere al fuoco?

SHELLSHOCK

Non so cosa sia successo al BDM in America, non me lo ricordavo così..., così..., così... lasciamo perdere se no rischio il posto!

A cura di Stefano "AFC" Gradi

Ragazzi, la vita del redattore è diventata un inferno, pensavo di aver raggiunto il massimo con sette nottate consecutive passate davanti al monitor scrivendo recensioni, ora è arrivata anche l'ottava.

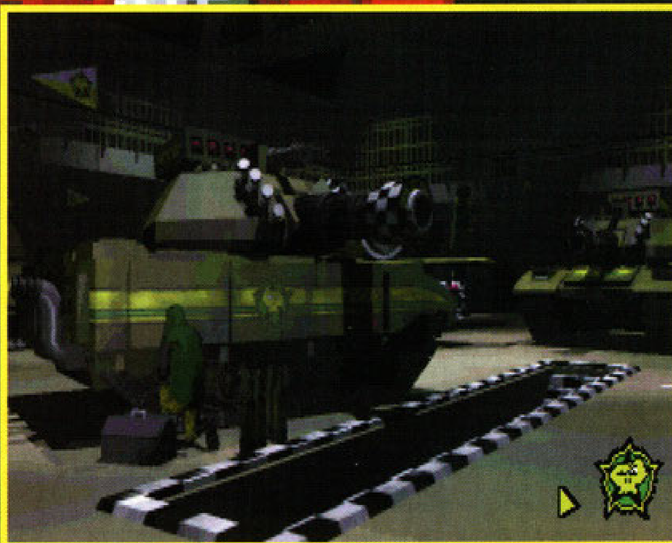
Vi spiego un po' come ultimamente in redazione la vita sia diventata un delirio. Al ritorno del BDM da Los Angeles eravamo tutti contenti, ci aspettavamo di passare giornate intere provando i demo dei giochi presentati all'E3 senonché veniamo subito bloccati dall'Editor in Chief che ci apostrofa nel seguente modo: "Che fate con quei CD? I videogame non sono fatti per essere giocati, scrivete pelandroni!" (non ho mai detto nulla di simile NdBDM). Voi che avreste fatto al posto nostro? Esatto, abbiamo continuato a giocare e ne stiamo ancora pagando le conseguenze, quindi non preoccupatevi se in questo numero e in particolare in questa recensione troverete pensieri apocalittici o macchie di caffè versato in queste notti buie e tempestose. Ok, penso che abbiate capito che questo gioco è veramente fantastico, correte a comprar... uhm, mi sa che c'è qualcosa che non va, eh già la recensione devo ancora scriverla e manca solo un'ora e mezza al sorgere del sole.

Allora, Shellshock, il nuovo gioco della Core Design, si pensava dovesse essere pronto per il mese prossimo, invece eccolo qui, proprio in chiusura di numero.

Nel 1994, a Mostvia Vatska, uno squadrone delle forze speciali statunitensi viene incaricato di proteggere dei civili in pericolo di vita. Sfortuna vuole che i nemici abbiano preparato un'imboscata; le richieste d'aiuto alla U.S. Intelligence (o Deficiens?) vengono ignorate e lo squadrone viene sterminato diventando un squadrino composto da cinque eroici uomini. Per tre anni, di questi miseri non v'è traccia come del doman non v'è certezza (l'ho sentita dire da un mio vecchio amico), fino a che, nel 1997, i cinque dell'o[...] selvaggia occupan[...] penitenziario abbandonato si[...] nell'isola Jackson nello stato di New York. Sti cinque si sono soprannominati Da Wardenz, i Guardiani, e si dedicano adesso alla lotta contro il terrorismo, contro la corruzione, contro l'oppressione sociale e contro Beautiful. E voi direte, cosa centriamo noi con questi cinque dell'Ave Maria? Mo ve lo dico, voi siete il nuovo membro dello squadrone addetto alla guida del potente carrarmato M-13 Predator. Con quintali di polvere da sparo dovrete annientare tutti i nemici che incontrerete in numerose missioni ambientate in posti terribili. Contrariamente a quanto potreste pensare, questo non è un simulatore né tantomeno un gioco strategico, qui bisogna blastare, distruggere, sterminare, ridurre in polpette qualsiasi cosa vi si pari davanti; Shellshock è infatti un'arcade tridimensionale con l'ormai solita visuale in prima persona. Il bello di questo gioco è che anche se le missioni richiedono di liberare dei prigionieri, di scortare un convoglio o di andare a bere una birra, voi dovete sempre distruggere tutti i mezzi nemici (mezzi da combattimento,



Un'altro? Mammamia quanti sono! Riuscirò a sopravvivere?



Il vostro carroarmato in tutto il suo splendore, guardate che bello!



Per le vie della città, blastando tutto, yeah!

non cattivi tagliati a metà)(...lo stiamo decisamente perdendo, povero Stefano NdBDM). Per permettervi di divertirvi in questo modo hanno dotato il vostro M-13 Predator di un mitragliatore M231 da 60mm e di un cannone M257 da 240mm; questa è la dotazione di serie, un po' povera a dir la verità(non ci sono neanche i vetri elettrici e la chiusura centralizzata). La concessionaria che vi ha venduto il bestione cingolato ha pensato però di rendere disponibili un po' di optional, l'unico problema e il loro costo, un tantino elevato. Quindi per potenziare il vostro carroarmato dovrete raccogliere delle casse piene di... boh, sul manuale non c'è scritto e non sono riuscito assolutamente ad aprirle, neanche con degli incantesimi; comunque, poco importa cosa diavolo ci sia dentro, l'importante è che, una volta di ritorno alla base, voi possiate tramutarle in denaro sonante per comprare tutti quegli aggeggini che potenziano il Predator (io per prima cosa ho comprato i cerchi in lega da 17"). Tralasciando tutte le cavolate, conviene comprarsi una bella scorta di missili terra-aria SAM: sono potenti





8 MB



486 DX2



VGA/SVGA



Tutte le principali



Tastiera, Joystick



Core Design



Eh,eh, quello non vi darà più fastidio!

e una volta agganciato il bersaglio, non lo mollano più; io ho sentito dire da "mio cuggino" che una volta gli si è agganciato un SAM alla cintura e non lo ha mollato per due settimane, poi una volta è anche morto. Altri acquisti sensati possono essere una corazza più spessa, un potenziamento del sistema di ricarica di energia, una nuova versione del mirino controllato dal computer (portandolo dalla versione 3.11 alla versione 95 dovreste avere un netto miglioramento di prestazioni, anche se con quache bug di troppo), più cavalli per il motore e cingoli nuovi per avere più trazione.

Ma dove bisogna andare a far fuori i nemici con questa utilitaria? E' presto detto, lo scenario è quello dell'ex-Jugoslavia, voi dovete attraversare paludi, campagne e città sparando a carri avversari, a elicotteri, a navi, a camion, a torrette di guardia e ad alcuni depositi di cherosene (facendo esplodere questi ultimi otterrete degli effetti molto simili ai fuochi artificiali). Come detto poc'anzi, la visuale è in prima persona, peccato che i programmatori della Core non abbiano seguito la moda anche nel decidere che risoluzione usare; infatti sia per le schermate grafiche, sia per le animazioni, sia per la fase di combattimento, si ha una definizione di 320x200 pixel. Il risultato è comunque molto buono, anche se in bassa risoluzione la grafica è molto nitida, diventa solo un po' troppo cubettosa avvicinandosi agli oggetti.

Il tutto si muove a una velocità incredibile, pensate che sul mio vecchio 486 a 66Mhz, Shellshock girava fluidissimo in una shell di MS-DOS sotto Windows 95. A questo punto una domanda sorge spontanea: perchè non hanno inserito una versione in SVGA visto che il problema non era certo la velocità di aggiornamento video? Il sonoro è fantastico, le tracce audio sono adattissime al tipo di gioco, un mix tra rock e rap simile forse alla colonna sonora di Command & Conquer, gli effetti sonori sono adeguati alla situazione.

Mi sono dimenticato di dirvi che il gioco è strutturato in una serie di missioni con difficoltà crescente (forse troppo), prima di partire per ogni avventura, assisterete a un briefing illustrato dai vostri carissimi compagni dell'A-Team. Naturalmente non potevano mancare le sequenze d'intermezzo, animazioni veramente ben realizzate, a tutto schermo. Beh, che c'è da dire ancora? Ah sì, buonanotte!



82

GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

Come, un voto così basso? Leggendo la recensione non sembrava... Purtroppo sì, cari lettori, Shellshock ha un tremendo difetto: è noioso, bisogna sempre fare la stessa cosa, in tutte le missioni di tutto il gioco. Incontrare carrarmati per le vie di una città può essere piacevole all'inizio, poi quando dopo due o tre livelli vedi che la situazione non cambia, inizi a cercare la scatola di Duke Nukem. Tenendo conto delle sostanziali differenze, sia come ambientazione che come concept, si può paragonare Shellshock a Magic Carpet, ci si diverte un casino durante i primi livelli, poi quando si scopre che gli altri sono tutti uguali e, a parte il numero, i nemici sono sempre gli stessi, si resetta il computer e si carica qualcosa di più vario.

Peccato perché la Core aveva tutte le carte in regola per far diventare questo gioco un successone, speriamo che non buttino via l'engine di base e lo migliorino in titoli futuri.

Comunque, se Magic Carpet vi è piaciuto e non vi siete annoiati neanche un po', allora compratelo pure a scatola chiusa, vi divertirete anche con questo. Alla prossima.

HELP



Per sopravvivere abbastanza a lungo, non state mai fermi, muovetevi sempre e anche piuttosto in fretta. Non abbiate paura di spendere i vostri soldi nel potenziare il carroarmato, ne vale la pena. Seguite sempre i consigli che i vostri compagni vi danno prima e durante la missione. Se possibile giocate con un Joypad a quattro tasti, in modo da aver sotto controllo tutte le funzioni dell'M-13.



CYBERIA²

<<RESURRECTION>>

Cyberia: potrebbe essere la contrazione tra cyber e un'altra parola, potrebbe essere il nome, scritto in maniera sbagliata, di una regione russa, potrebbe anche essere un altro milione di cose, ma sicuramente non è quello che voi pensate che sia...

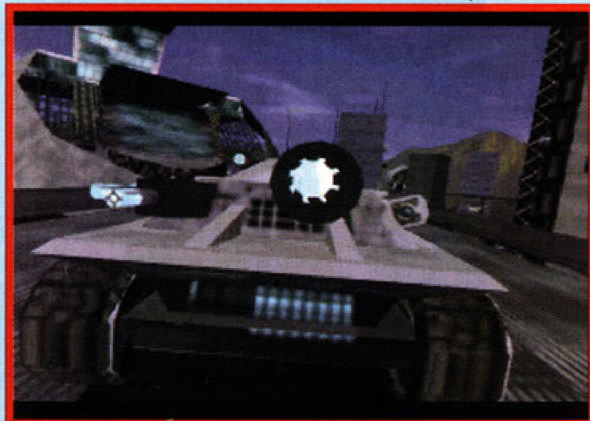
a cura di Stefano "BDM" Petrullo


See ya in the hell!!! Arrivederci all'inferno...


Decisamente dei bellissimi occhi, peccato che come tipa sia un po' troppo acidina.

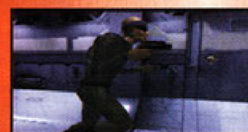
Cyberia è il nome di un'arma, di un terribile dispositivo da guerra che venne disattivato ai tempi del prequel di questo prodotto, potenziale best seller penalizzato da uno schema di gioco purtroppo eccessivamente schematico. A qualcuno comunque piacque, ed è proprio per questo motivo che la Xatrix, autrice del titolo originale, ha deciso di realizzarne il seguito.

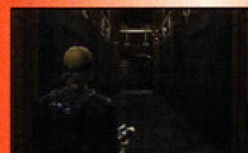
Voi siete Zak, un ribelle anticamente "assoldato" senza mezzi termini (o lavori per noi, o muori!) dalla FWA, una sorta di associazione dittatoriale, per sventare il progetto Cyberia. Alla fine della vostra missione di sabotaggio venne però a galla un atroce verità: il generale Devlin, vostro "datore di lavoro", ebbe la bella pensata di inserire all'interno del vostro corpo una sorta di microbomba in modo tale che, una volta scoperto Cyberia, l'attivazione di un circuito gli avrebbe permesso di prendere due piccioni con una fava: l'eliminazione della tanto temuta arma e di Zak stesso... Le cose fortunatamente per voi non sono finite in questo tragico modo: Cyberia si accorse del pericolo e, dopo aver disinnescato la microbomba si fuse con voi, portando alla luce quell'organismo simbiota conosciuto come Cyberion il quale, una volta ritornato alla base orbitante della FWA, la distrusse. L'esplosione generata fu talmente violenta che l'ibrido (voi!) venne catapultato sulla Terra. Qui comincia Cyberia2 - Resurrection-. Resurrezione, e infatti proprio di questo che parliamo... Dopo essere stato salvato in extremis dal solito scenziato pazzo che non manca in nessun gioco del genere, il nostro eroe viene intrappolato (nella migliore tradizione vivisezionista) in una cella criogenica nella quale passa circa tre anni in stato di completa ibernazione. Quando vi svegliate capite subito di dover scappare e, grazie all'aiuto di colei che "ha staccato la spina al frigorifero", cominciate la vostra corsa verso la libertà...Dopo aver inserito il vostro nome e aver assistito all'epica introduzione ci troviamo dinnanzi alla prima fase di gioco: per i corridoi della base che vi ha ospitato sino ad ora dovrete sterminare decine e decine di guardie decisamente tonte, ma comunque potenzialmente pericolose. Non preoccupatevi comunque perché i programmatori del gioco, oltre a mettervi in condizione di controllare un povero simbiota-beota (©1996 BDM) ancora mezzo surgelato, hanno deciso di sgravare il giocatore dal controllo del personaggio: avete capito bene, perché permettere a chi gioca di muoversi quando il buon PC può farlo per voi? Detto fatto, voi spostate il mirino sullo schermo sparando a destra e a manca mentre Zak si fa bellamente gli affari suoi correndo verso la libertà. Dopo essere usciti dalla base salirete in macchina con la vostra salvatrice (decisamente una bella tipina) e scapperete dalla base: lei guida e voi sparate. Niente di più facile! Dopo tutta questa sezione "alla Operation Wolf" penetrerete direttamente in un'altra installazione all'interno della quale comincia la pseudo-avventura. Con una visuale "da dietro" dovrete cercare di eludere le guardie, penetrare nel cyberspazio (e questa

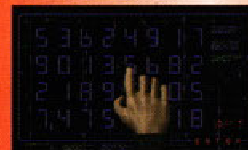

Sorridi per favore...

BDM consiglia




La prima fase di gioco, una sorta di Operation Wolf, l'importante è tenere premuto il pulsante del mouse cercando di memorizzare i punti da dove escono i soldatini di gomma...


Arrivati qui andate dritti spostandovi a sinistra e a destra SENZA MAI SPARARE


Qui non dovrete fare altro che ripetere la sequenza che di volta in volta vi verrà proposta.


"Cyberspazio, light my way". Il segrete in questa sezione è far saltare per aria tutti gli esagoni rossi sparando a più non posso. Oltre non vado, non dovrò mica fare tutto io?





Mirabolante manovra, a volte nelle sezioni "precalcolate" potrete distruggere alcuni elementi del paesaggio.



Hello, My name is lele and l'aUn'interessante enigma, un circuito da disinserire, ma attenzione, premere un tasto sbagliato vi farà fare una brutta fine.



La poltrona presidenziale, notate gli occhialini da discoteca e l'atteggiamento da beota.



CYBERIA: Il precedente prodotto della Xatrix era carino per quando uscì e, sostanzialmente, è lo stesso gioco, forse più flessibile e maggiormente interattivo.

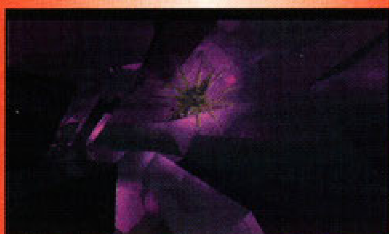
REBEL ASSAULT1&2: La versione "bella" di Cyberia. Sebbene con una trama differente i titoli Lucas garantiscono un divertimento maggiore; le fasi alla "Operation Wolf" sono più curate e danno una maggiore sensazione di "esserci" essendo strutturate molto meglio. La parte "adventure" è meno sviluppata, ma nel complesso tutti i differenti stage sono amalgamati meglio.

sezione è veramente spaventosa, troppo bella!!!) tramite l'ausilio di un terminale per venire a conoscenza delle informazioni relative a tutte le installazioni della FWA (vi siete infatti un po' rotti le scatole di lavorare solo per un po' di "aria fresca"), degli apparati difensivi e offensivi, nonché dei codici di sicurezza. Fatto questo dovrete ancora una volta scappare sparando a tutto e a tutti. Volerete su jet, viaggerete su bolidi superveloci, risolverete puzzle su puzzle in un prodotto che possiamo tranquillamente definire nient'altro che una sorta di laser game un po' cresciuto.

Cyberia 2 è comunque molto simile al suo predecessore, abbiamo qualche innovazione a livello grafico (anche se sono riuscito a trovare, dentro il cyberspazio, l'animazione panoramica di una base presa pari pari dal primo titolo!) e lo stesso sistema di controllo nodale. Cosa intendo con questo termine? Va bene, va bene, ve lo spiego: allora fate finta di avere un path predefinito con dei "nodi" appunto. Quando il personaggio da voi controllato raggiunge un nodo potrete decidere se proseguire su quel path o cambiare dirigendovi su un altro "binario". Visto che lo spazio a mio disposizione non è tantissimo (ma le cose cambieranno, giuro che cambieranno!!!) vi lascio al resto della recensione e di tutti i suoi box, foto e tutto il resto che il Lele riuscirà a infilare...



Cyberspaziamo verso l'infinito della nostra mente



Dalla foto, lo ammetto, non si capisce un emerito niente, ma evidentemente questa è la visione futuristica del cyberspazio secondo la Xatrix Entertainment. A ogni modo sappiate che, all'interno di questa sezione dovrete esplorare ogni ramo di una struttura ad albero raccogliendo tutte le informazioni possibili sui sistemi di sicurezza offensivi e difensivi, le locazioni delle basi FWA sparse per il mondo fino a disinserire i sistemi dell'installazione nella quale vi trovate.





8 Mb



486 DX 50 Mhz



VGA 256 K



Sounblaster



Mouse



Xatrix/ Virgin



87

GRAFICA: 

SONORO: 

GIOCABILITÀ: 

Cyberia "square" è un prodotto che ha senza dubbio delle potenzialità, le stesse del precedente episodio, rapportate però al mercato attuale! La grafica è qualcosa di stupendo, le sequenze d'intermezzo sono spettacolari, la musica vi farà urlare dal piacere e quindi si presume (grazie al teorema del BDM, una mia personale elaborazione matematica che applico, quando possibile, ai giochi della Origin, tanto per fare un esempio) che la giocabilità sia quantomeno buona. Invece, ahimé, il nuovo prodotto della Xatrix pecca proprio sotto questo punto di vista. Intendiamoci, ci troviamo di fronte al solito laser game un filino più interattivo (e come interattività intendo qualche puzzle sparso qua e là, delle sezioni con una certa libertà di movimento e poco altro), ma proprio l'impostazione stessa del prodotto non mi convince pienamente. La "regia" è ottima (eccezion fatta per la scena nella quale Zak, chiuso nell'ascensore, "peta", e non sto scherzando...) e il fatto che le sezioni arcade siano differenti da una partita all'altra è senza dubbio un aspetto positivo, ma se non andate pazzi per i laser game passate pure oltre. Per ciò che riguarda il fattore longevità onestamente sono arrivato al secondo CD (l'ultimo) dopo due giorni (neanche tanto intensi) di gioco, se teniamo poi conto che gran parte dello spazio occupato è costituito dalla grafica (il codice non penso sia poi così elaborato!), non dovrebbe mancare moltissimo alla sequenza finale. Personalmente mi sto divertendo, ma sono rimasto un filino deluso, con l'amaro in bocca...

Gabriel Knight 2:

Chapter 5

Andate verso Marienplatz e camminate a sinistra sino al salumiere. Cliccate sul negoziante e poi sul salame bianco. Usate il portafoglio per pagare. Andate a destra all' Hunt Pub. Cliccate su una delle sedie nella stanza principale e poi sulla rivista per ottenere una cassetta. Andate poi all'ufficio di Ubergrau, prendete le lettere di Grace e leggetele.

Fate a Ubergrau delle domande sulle persone disperse, poi usate la cassetta di Von Zell su di lui. Andate alla stazione di polizia e dite ogni cosa a Leber. Cliccate la cassetta di Von Zell su di lui. Cliccate sul tavolo e poi sul libro nello stanzino. Prendete il treno per Buchenau e parlate con l'uomo dietro la porta.Ritornate nell'ufficio di Ubergrau, chiedetegli dei soldi e ritornate a Buchenau. Date all'uomo i soldi e prendete il maggior numero di informazioni possibile facendogli delle domande. Scrollate lo schermo verso il basso e cliccate sull'ultima gabbia sulla destra. Cliccate poi sulla paglia nell'angolo in basso a destra della gabbia. Usate il salame sulla tigre. Prendete le code di lupo, quindi ritornate all'Hunt Club, dove sarete portati sino all'Hunting Lodge.

Hunting Lodge

Entrate nell'atrio e poi nella seconda porta dalla parte sinistra della sala. Parlate con Von Aigner di tutto ciò che conosce. Uscite e poi entrate nella terza porta sulla parte destra della sala. Aprite l'armadio e poi prendete la corda nera. Aprite la finestra e guardate verso il basso per vedere il davanzale. Usate la corda sul davanzale. Andate verso la finestra di mezzo ed entrate nella stanza di Von Zell. Cercate il libro degli appuntamenti ed esaminatelo. Cliccate sul pezzo di carta riposto dietro le pagine. Leggete la lettera. Entrate nel bagno e cliccate sul tappeto per vederlo da vicino. Esaminate il bordo dell'impronta e quindi cliccate su quella che vi si rivelerà. Lasciate la stanza attraverso la finestra e ritornate da dove siete venuti. Andate nella sala e poi scendete le scale per recarvi nella Great Room. Aprite l'armadio e appropriatevi della lanterna. Parlate con Hennemann.

Salite le scale ed entrate nella stanza di Klingmann (l'ùltima porta a destra).

The Beast Within



Seconda Parte

Questo mese completeremo il nostro viaggio attraverso la Black Forest con solamente il nostro nobile cuore e una manciata di proiettili in nostro aiuto. Continuate a leggere per sapere come portare Gabriel e Grace alla fine dell'avventura tutti interi.



Usate le code di lupo su di lui. Scendete di nuovo le scale e prendete i fiammiferi sul camino. Lasciate il palazzo ed entrate nello stabile. Cliccate sulla rastrelliera sulla destra e raccogliete le cesoie. Uscite dallo stabile e andate verso destra. Cliccate sul terreno nudo per trovare ed esaminare l'impronta della zampa. Uscite e andate ancora a destra, andate giù per due schermi ed esaminate il terreno fangoso per scoprire un'altra impronta. Usate le cesoie sulla siepe per scoprire l'entrata di una caverna. Entrate e posizionatevi alla sinistra del muro nero nell'area buia. Guardatevi attorno sino a trovare il pozzo, quindi usate i fiammiferi e la lanterna per scoprire da dove viene quell'orribile rumore. Muovetevi "su" due volte. Andate due volte a sinistra per tornare alla casa del custode. Salite le scale ed entrate nell'ultima porta a destra. Parlate con Van Glower di ciò che avete visto. A questo punto salvate il gioco, dal momento che probabilmente dovrete ricaricare. Andate a Nord e quindi ritornate. Usate il Ritter Talisman sul lupo mannaro e se ne andrà via. Seguitelo e ripetete il trucchetto per far scappare ogni volta il lupo mentre lo inseguite fino ad arrivare al crepaccio. ATTENZIONE, non seguitelo a sud nei primi schermi o morirete; aspettatelo invece sino a che ritorna e poi spingetelo in un'altra direzione. Alla fine apparirà Von glower e vi tirerà una pistola, che dovrete usare sul lupo.



Chapter 6

Muovetevi verso il basso ed esaminate Gabriel. Uscite dal sotterraneo e recatevi all'ufficio delle poste. Leggetevi la lettera di Von Glower. Andate verso Gasthof e prendete un panino dal cestino sul tavolo. Parlate con Mrs Smith di ogni cosa. Ritornate nella stanza da letto e prendete la federa del cuscino dal letto. Ritornate ora nel sotterraneo e usate il panino e la federa per catturare il piccione. Andate ad Altotting ed entrate nella chiesa. Esaminate lo scaffale sul muro e leggete il segno. Muovetevi ora verso destra per entrare nell'ufficio del sacerdote. Usate il borsellino sul canestro con l'acqua per ottenere una bottiglia. Andate a Neuschwanstein Castle e andate nel soggiorno. Muovetevi in basso di uno schermo e ritornate per vedere il bambino maleducato. Aspettate sino a che la guardia se ne va e poi cliccate sulla sedia. Cliccate la bottiglia d'acqua sulla sedia. Mentre la guardia è occupata a pulire potete andare su, e poi da qui a sinistra dentro la stanza da letto. Esaminate la sezione più bassa del muro dietro al posto dove di solito si trova la guardia per trovare un pannello segreto contenente una pergamena. Andate nella grotta ed esaminate il muro sulla sinistra per trovare un'altra pergamena nascosta. Andate nella stanza del cantante e uscite dalla parte opposta della sala. Usate il piccione sul vano della porta sulla sinistra, così da rilasciarlo e far accorrere la guardia. Andate indietro alla fine della stanza per guardare ancora il dipinto del lupo. Esaminate il muro dietro a dove si trovava la guardia per trovare finalmente la terza pergamena nascosta. Ritornate nella cripta della chiesa di St Georg. Cliccate sulla bara di Wolfgang, poi sul coperchio e infine sul cuore



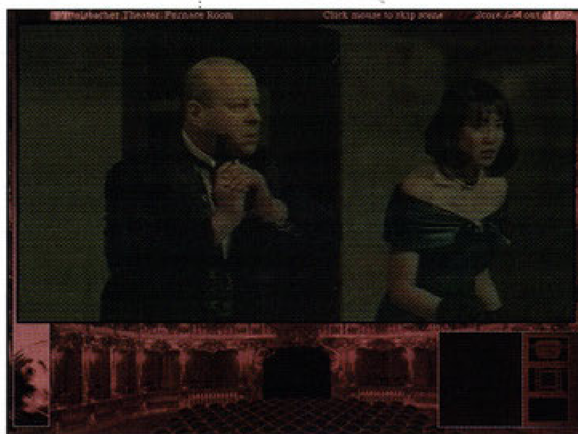
d'argento. Andate indietro a Schloss Ritter e parlate con Gerde del cuore d'argento. Ritornate a St Georg e prendete il cuore.

Guidate sino ad Altotting e parlate col sacerdote. Usate il cuore d'argento su di lui e verrete portati nel sacrario. Esaminate lo scaffale nella parte destra della stanza e poi il vano della porta a destra. Usate il cuore d'argento sul cesto che si trova nella parte destra dell'altare. Andate a destra e aprite le porte per permettere al vento di spegnere le candele. Usate la sedia dietro allo scaffale e selezionate l'urna in basso a destra per prendere il diagramma di Ludwig. Sarete ora portati via per vedere Georg e per dargli l'opera.

Cliccate sul tavolo per prendere un programma, poi esaminate il poster dell'opera. Uscite "in basso", poi andate due volte a destra. Andate verso la porta in fondo alla stanza ed entrate nell'ufficio. Esaminate la lavagna e raccogliete la seating chart. Prendete il binocolo e la lista delle cose da fare.Leggete la lista. Parlate con Gabriel. Lasciate l'ufficio e andate in basso e dentro l'auditorium attraverso la grande porta aperta. Parlate con Georg, e poi con l'uomo dei lampadari. Guardate il diagramma del teatro nel vostro inventario: cliccate sulla "X". Guardate la seating chart e dirigetevi nel punto dove c'era la "X". Uscite dall'auditorium, andate dietro al poster dell'opera, sopra le scale e infine cliccate sulla porta doppia per entrare in Mittelloge.

Uscite nel corridoio e dirigetevi verso destra, quindi andate verso la porta alla fine della stanza. Guardate nell'auditorium attraverso la piccola finestra. Accendete il riflettore e cliccate sulla maniglia per muoverlo. Muovete il raggio sino a che non si trova esattamente sopra il Millottage. Tornate nell'atrio e usate la seating chart sull'usciere. Andate a destra e passate attraverso la porta con gli scalini che portano verso l'alto. Prendete la corda dal muro. Andate giù nel seminterrato, muovetevi a destra e aprite il pannello per prendere le chiavi.

Andate a sinistra e poi giù. Cliccate sulla porta di sinistra per trovare la stanza dei suppellettili. Andate a sinistra e prendete il segno "PRIVAT". Tornate indietro attraverso la porta dalla quale siete entrati e usate le chiavi per chiuderla. Andate tre volte a destra e poi due volte giù per arrivare alla stanza della fornace. Aprite la porta della fornace. Usate il carbone nel bidone sulla destra per metterne un po' dentro. Cliccate sui controlli della fornace, prima sul bottone "AUTOMATISH", poi sulla manopola. Girate la manopola su "HOCH". Andate a sinistra attraverso la porta, quindi a destra nell'atrio. Ritornate nell'ufficio ed esaminate Gabriel. Indossate il vestito da sera e ritornate nella stanza del riflettore. Guardate attraverso la piccola finestra, e usate il binocolo su Mittelloge. Andate di sopra nella stanza centrale e cliccate sulla porta di Mittelloge. Chiudete la porta usando la corda sulle maniglie, e poi metteteci sopra il cartello "PRIVAT".



Andate a sinistra e spostate la cassapanca di lato per scoprire una ventola dell'aria. Usate la spada per rimuovere la ventola. Arrampicatevi attraverso il condotto aperto e andate verso nord due volte, poi a ovest. Cliccate sulla parte destra del muro per trovare una bobina di nastro appiccicaticcio. Entrate nello spogliatoio attraverso la porta sulla destra. Cliccate sulla polvere per il volto. Cliccate velocemente sul tavolo e usate la polvere sullo specchio. Uscite alla svelta e nascondetevi velocemente dietro lo schermo prima che appaia Englehart. Usate la cassetta su Englehart per aggrovigliarlo. Ora vi siete trasformati in lupo, e così anche Von Glower. Salvate il gioco. Il trucco ora sta nel chiudere le porte nel seminterrato per evitare che il lupo nero scappi. Potete chiudere le porte, ma non potete riaprirle. Chiudendo le porte giuste, potrete costringere Von Glower ad andare verso la fornace dove potrà essere distrutto.Ora girate a destra, andate dritto due volte, girate due volte a sinistra e chiudete la porta. Andate a destra e poi dritto. Andate a sinistra due volte e chiudete la porta. Andate due volte a destra e poi due volte dritto. Andate ora due volte a sinistra e chiudete la porta. Andate a destra e poi dritto. Andate a sinistra e chiudete la porta. Andate a destra e poi dritto. A sinistra e poi dritto. Andate ancora a sinistra e poi di nuovo dritto. Ora muovetevi due volte a sinistra e chiudete la porta. Andate a sinistra e chiudete la porta. Andate a sinistra, dritto, due volte a sinistra e chiudete la porta. Andate a sinistra e poi dritto (che casino stà roba ragazzi!!!NdAF). Andate a destra, dritto e chiudete la porta di fronte a voi. Ora dovete andare a sinistra, dritto, girate a destra e andate ancora dritto. Girate a destra e andate dritto per tre volte. Girate a destra e andate due volte dritto. Salvate il gioco. Andate nella stanza della fornace. Cliccate su Grace, cliccate poi sulla porta della fornace per aprirla. Cliccate sul lupo grigio. State pronti per il salto di Van Glower. Quando il lupo nero si trova sopra la fornace, cliccate su di lui per spingerlo dentro.

La posta di Boggit

Caro Boggit,
sono un tuo carissimo devoto, vorrei conoscere le password o la soluzione di un gioco un po' vecchio, ma che non sono ancora riuscito a risolvere: Rebel Assault della LucasArts.

Caro lettore, Ci sono giochi che non potranno mai essere abbastanza vecchi per essere definiti tali, specialmente se si parla di titoli nei quali c'è lo zampino del mitico George Lucas.

Eccoti tutte le password dei livelli che mi hai chiesto nelle loro varie difficoltà di gioco :

LIVELLO	EASY	NORMAL	HARD
Star Destroyer	*Falcon*	*Biggs*	*Ackbar*
Probes	*Anoat*	*Kaiburr*	*Fornax*
Death Star	*Yuzzem*	*Mynock*	*Bespin*
Trench	*Brigia*	*Dagobah*	*Kessel*
Ending	*Greedo*	*Mimban*	*Organa*

Caro Boggit,
non riesco ad andare avanti nel gioco "Monkey Island 2". Mi sono bloccato sulla gara di sputi, puoi aiutarmi?

Carissimo sputatore, se tu avessi organizzato una gara di sputi con i tuoi amici, cosa faresti per vincere sicuramente?

Sposteresti in avanti le bandiere quando tocca a loro, e indietro quando è il tuo turno, in parole povere per vincere la gara di sputo, in Monkey Island 2 devi utilizzare il clacson, che servirà per distrarre il pubblico ed i giudici per qualche istante nel quale dovrai spostare le bandierine che ci sono sul terreno in modo che siano più vicine al punto dal quale Guybrush sputa e possa vincere la gara.

Gentilissimo Boggit,
aiutatemi!!! Da più di un anno gioco a "Prince of Persia 2". Puoi Aiutarmi?
Sono bloccata alla torre verde: il mio sosia mi intrappola in una scacchiera. Se vado giù in un buco c'è un ragno con le guardie che, una volta battute, mi permettono di prendere un'altra pozione.
Avanti ci sono pezzi di ghiaccio e di cristallo con alcuni miei sosia che non riesco a far scomparire, Aiutami! Ti prego sto diventando matta! Roby.

Finalmente una ragazza! sono così poche quelle che mi scrivono... Possibile che giochino a videogames solo ragazzi ?
Mah... Comunque nella lettera mi hai parlato di una torre verde con un ragno nelle vicinanze e un po' di sosia...
Purtroppo io non sono riuscito a trovare il punto esatto in cui sei bloccata, però cercherò di aiutarti lo stesso fornendoti i cheat codes del gioco.

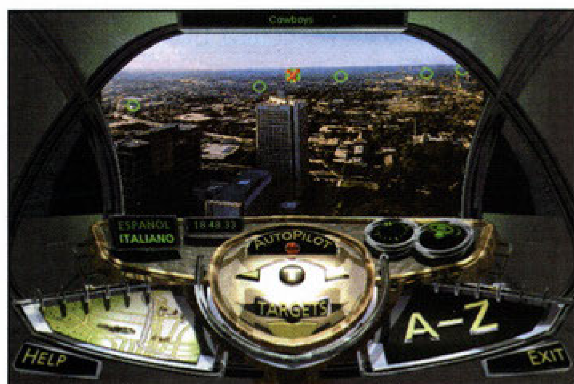
Fai partire il gioco nel seguente modo: prince YIPPEEYAHOO ed avrai accesso ad alcune funzioni speciali:

SHIFT-T	*Aggiunge una pozione*
SHIFT-R	*Stanza #*
SHIFT-B	*Attiva/disattiva Background*
SHIFT-K	*Prende un colpo*
ALT-N	*Passa al livello successivo*
ALT-V	*Versione programma*
K	*Elimina tutti i nemici sullo schermo*

I tasti sopraelencati possono essere usati con Prince of Persia 1 cambia solo la parola dopo il comando "prince" infatti non sarà Yippeeyahoo, ma bensì "MEGAHIT" oppure "MAKINIT" per alcune versioni.
Ciao a tutti!!!


virtuali
gli specialisti della simulazione
MILANO via RASORI 8 Tel. 02 461936
tutti i programmi aggiunitivi per:
Flight Simulator/ATP
Computer
Giochi e Simulazioni
Joystick
Wargames
CD-Rom
gli accessori più esclusivi per il tuo divertimento:
Joystick/Volanti/Pedaliere
Thrustmaster/CH products/Suncom/Logitech

Around Atlanta









a cura di **Karim De Martino**

Quando mi hanno detto di recensire questo CD-ROM, ho chiesto se mi avrebbero pagato il viaggio negli States per assicurarmi che le informazioni sulla città di Atlanta fossero veritiere. Forse era meglio stare zitti... vi assicuro che scrivere al computer con un braccio ingessato è davvero frustrante.

Questo CD-ROM si propone come una guida turistica della città di Atlanta, che ospiterà i prossimi giochi olimpici. Il titolo è originale perché presenta la città statunitense sotto diversi aspetti, dando particolare risalto a quello sportivo. La navigazione e gli spostamenti da una parte all'altra della città avvengono su un elicottero virtuale, molto più affidabile di un qualsiasi elicottero reale. Nella visuale dall'alto della città sono evidenziati in verde alcuni punti (i miracoli della tecnologia virtuale!), questi sono gli hot spots, ovvero quelli edifici o strutture di particolare importanza, la cui descrizione è corredata da un bel filmato. I comandi del futuristico mezzo di trasporto consentono di girarsi su se stessi (a dire il vero si può fare anche con un elicottero normale), zoomare e attivare un ingegnoso autopilota, che ci guiderà automaticamente attraverso tutti gli hot spots riportandoci a casa per l'ora di pranzo. Ci sono inoltre delle icone che permettono di accedere alla guida turistica vera e propria e alla mappa della città. La guida, che farebbe invidia a qualsiasi socio del Touring Club, presenta un elenco di località divise in categorie come per esempio hotel, ristoranti, locali notturni, parchi, attrezzature sportive e cose di questo genere. La mappa svolge pressappoco la stessa funzione, solo che le località sono evidenziate da un puntino rosso sulla cartina della città invece che essere elencate in ordine alfabetico. Questo risulta più comodo nel momento in cui vi troviate per strada ad Atlanta e vogliate sapere qual è il ristorante messicano più vicino a voi, sempre che abbiate un PC in tasca. Scherzi a parte, a livello di database (il manuale del programma sembra scritto dal Nonno Multimediale), ci sono più di mille indirizzi utili e nella maggior parte dei casi sono presenti foto e filmati. In ogni momento poi è possibile stampare il testo che compare a video per averlo con sé nell'ipotesi di visitare realmente Atlanta. La parte relativa alle Olimpiadi è ottima, consente di sapere tutte le date delle manifestazioni sportive e visualizzare sulla cartina il luogo dove si svolgeranno. Qualcuno si starà chiedendo "Ma se io vado ad Atlanta per vedere la gara di sputo in lungo, ma la data che mi ha dato il CD-ROM è sbagliata perché qual giorno c'è troppo vento e hanno deciso di spostarla?". Niente paura! Infatti è sufficiente avere un modem collegato al proprio PC per aggiornare in tempo reale il database delle manifestazioni olimpiche, collegandosi al sito Internet di Around Atlanta (www.around atlanta.com). In questo modo non solo si può aggiornare il calendario, ma anche il medagliere con i risultati delle gare che vengono comunicati di volta in volta sul sito Web.

Che sia giunta l'ora di buttare via il Televideo e comprare un modem?



Produttore:
T+M Media Consulting/Philips Media

Distributore:
Philips Media

Requisiti tecnici: 486DX2 66
Memoria Minima: 8 MB
Hard Disk Minimo: 15 MB
Scheda Grafica: SVGA 256 colori
Scheda Sonora: Sound Blaster 16 e compatibili
Necessita: CD-ROM 2X e Windows 3.1/95

Pro: una guida turistica completa e in italiano.

Contro: Niente da segnalare.

Il grande atlante del corpo umano

Il grande atlante del corpo umano

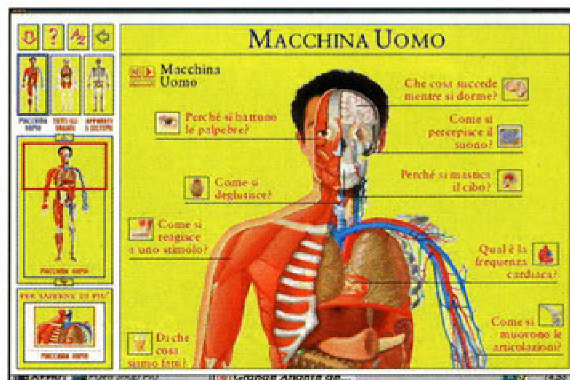
a cura di Stefania Manca

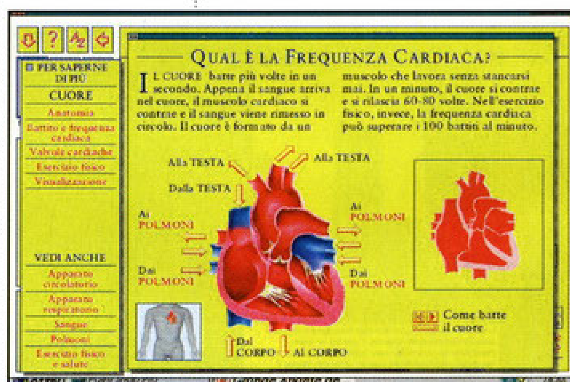
Il "Grande Atlante del corpo umano" è il titolo del CD-ROM edito dalla Rizzoli New Media che si propone di insegnare a conoscere il corpo umano e il suo funzionamento. Grazie alla semplicità con la quale è stato strutturato e soprattutto grazie anche all'uso di un linguaggio appropriato ma nello stesso tempo comprensibilissimo, Il Grande Atlante del Corpo Umano si presenta come un CD accessibile a una larga fetta di utenti, da quelli con un minimo di preparazione di base a quelli che ancora non hanno ben chiaro se il cuore stia a destra oppure a sinistra.

Partendo dalla schermata iniziale si possono scegliere tre percorsi che, a loro volta, portano a quarantadue argomenti relativi agli organi, agli apparati e al funzionamento del corpo umano. Sullo schermo appariranno tre sezioni principali, rappresentate da altrettante immagini di corpi umani "sezionati": il primo rappresenta l'argomento "Macchina Uomo", il secondo "Tutti gli apparati" e il terzo, un po' più complesso, "Apparati e Sistemi".

Sul lato sinistro dello schermo appariranno delle finestrelle di dimensioni minori, con le quali potrete muovervi o approfondire gli argomenti che più vi interessano. Le prime quattro finestre in alto a sinistra assolvono alle seguenti funzioni: la prima per copiare o stampare lo schermo, ma anche per accendere o spegnere l'audio, la seconda è la sezione Help, la terza serve per richiamare l'indice, mentre l'ulima serve per ritornare all'ultimo schermo che avete visto. Sotto queste finestre vengono riproposte quelle dei tre uomini "sezionati" per agevolarvi gli spostamenti nel caso vi foste addentrati troppo negli approfondimenti o semplicemente se da una sezione volete passare a un'altra. Grazie alla finestrella posta subito sotto, che rappresenta anch'essa un uomo in posizione eretta, potete slezionare con il mouse la parte del corpo che più vi interessa in modo da ingrandirla nello schermo centrale per poi esaminarla più approfonditamente. Infine troverete la sezione "Per saperne di più" dalla quale potrete ottenere ulteriori informazioni relative all'argomento che state analizzando, oltre a una finestra di confronto con gli argomenti correlati a quelli che state vedendo. Cliccando su una delle tre finestre principali finalmente entrerete nei meandri del corpo umano per aggiungere nozioni fondamentali a quelle che già avete relative all'argomento. Se iniziate dalla sezione "Macchina Uomo", questa vi guiderà, grazie a spiegazioni delle caratteristiche e delle funzioni, nell'esplorazione del corpo umano. Cliccando con il mouse le varie parti del corpo, i tanti strati sovrapposti potranno essere via via tolti per mostrare i principali organi e apparati. Passando poi alla sezione "Per saperne di più", potrete approfondire l'anatomia e la fisiologia di ogni singolo organo. Per vedere le animazioni vi basterà cliccare o sul testo in rosso, che descrive l'organo, o sull'immagine stessa. Se invece cliccherete direttamente sul corpo, apparirà sullo schermo l'ingrandimento dell'area prescelta, che potrete cos" ulteriormente analizzare.

Spostandovi sulla sezione "Tutti gli organi" potrete visualizzare i medesimi e vederli singolarmente. Anche in questo caso potrete selezionare e rimuovere i singoli organi. Infine potrete approfondire le vostre conoscenze in merito al funzionamento degli apparati e dei sistemi che regolano il nostro corpo selezionando l'area "Apparati e Sistemi". Ai vostri occhi apparirà una nuova schermata con ben dieci modellini che rappresentano l'apparato scheletrico, quello muscolare, quello circolatorio, quello digerente, quello urinario e poi il sistema nervoso, quello riproduttivo, quello linfatico, quello endocrino e infine quello respiratorio. Di ogni singolo apparato o sistema avrete tutte le nozioni di base che vi serviranno a capire il funzionamento del nostro organismo, a correlare gli apparati gli uni con gli altri, ad apprezzare la magnificenza della natura umana. Come sempre avrete a disposizione la sezione degli approfondimenti per conoscere le strutture che compongono il nostro organismo nei minimi particolari e tutto questo vi verrà spiegato grazie anche ad alcune fotografie, come per esempio quella di un follicolo... Eh sì. Con Il Grande Atlante del corpo umano saprete pure come è fatto un follicolo!!! Anzi, saprete persino a cosa serve e come funziona. Grazie alla semplicità del linguaggio, come avevo già detto in apertura, questo CD si è rivelato decisamente adatto a coloro che di corpo umano se ne intendono poco. Proprio per questo motivo, è forse un po' meno adatto per quelli che ne sanno già abbastanza.







Produttore: DK

Distributore: RCS

Requisiti tecnici: 486DX 33
Memoria Minima: 4 MB
Scheda Grafica: SVGA 256 colori
Scheda Sonora: Sound Blaster e compatibili
Necessita: CD-ROM 2X e Windows 3.1/95

Pro: Un primo approccio ad argomenti molto complessi

Contro: Talvolta le schede tecniche sono troppo semplificate e non offrono adeguati approfondimenti

NEL PROSSIMO NUMERO DI PC GAME PARADE

TOTAL MANIA
A metà tra Syndicate e Crusader

AFTERLIFE: Dopo il demo la recensione del simulatore divino per antonomasia...

AZRAEL TEAR
Alla ricerca del Graal con la Mindscape

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
Le avventure "old style" si prendono la rivincità sui film interattivi

SPECIALE VIRGIN...

SUL CD ROM SPECIALE MUSICA: Un sacco di file Mod e i migliori player per PC

PC GAME PARADE
E SAI COSA LEGGI!!!

PCGAME PARADE N. 42 . GIUGNO 1996 . L 14.900

IN PIÙ: THE DAME WAS LOADED, DARK EYE, DEEP SPACE ... SETTLERS 2, SHELLSHOCK,

the Owl™

Il primo 3D Game Controller senza fili



The Owl è un dispositivo di puntamento 3D senza fili compatibile con il mouse.

- Fissando The Owl come un anello al dito oppure usando l'adattatore in dotazione per trasformarlo in un joystick virtuale, potrai incrementare il realismo e l'interazione con i tuoi programmi, grazie a movimenti più naturali ed intuitivi.
- Dai una nuova dimensione ai giochi tridimensionali come Duke Nukem 3D, Doom, Heretic, Descent ecc.
- The Owl è ideale anche per applicazioni CAD/CAM, programmi per disabili, lavagne elettroniche e dimostrazioni.

Sistema richiesto:

- IBM PC-COMPATIBILE
- 386 o superiore
- 1 porta seriale disponibile
- Scheda grafica VGA
- 1 MB di RAM o più
- MS-DOS 3.3 o superiore
- Floppy da 3,5"

COMPATIBILE CON WINDOWS 3.1 E WINDOWS '95



Nei migliori computer shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406